Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

12/14 · Ausgabe 212 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 12

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

NEW NINTENDO 3DS

Import-Test: Das hat Nintendos neues 3DS-Modell auf dem Kasten!

25 JAHRE computec

POKÉMON

OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Schon jetzt im Test: So gut ist das neue Pokémon für 3DS!

SUPER SMASH BROS.™

Wii-U-Version ausführlich gespielt: Nintendo haut das größte Smash aller Zeiten raus!

AUSSERDEM IM HEFT:

ULTIMATE NES REMIX (3DS) | **SHIN MEGAMI TENSEI 4** (3DS) | **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** (Wii U) **MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE** (3DS)

SATURN
PRÄSENTIERT:

DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

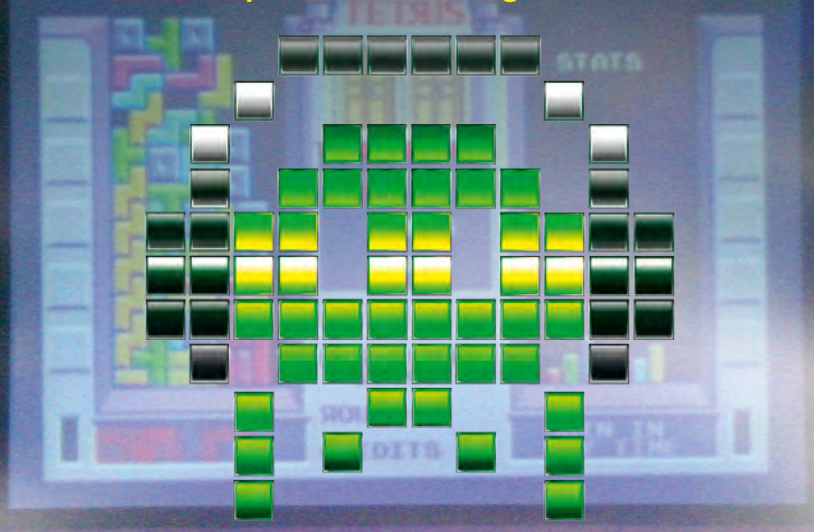
15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr,
Stuttgart, Liederhalle

29.3.15
Sonntag, 20 Uhr,
Berlin, Tempodrom

21.3.15
Samstag, 20 Uhr,
München, Philharmonie

VIDEO GAMES LIVE

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!



„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times

Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert
tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

Berlin
tickets **089559686-13**
www.kulturgipfel.de

münchen event
tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wie ihr sicher wisst, geben wir uns Monat für Monat die größte Mühe, euch in der N-ZONE die spannendsten Themen, die heißesten Infos sowie fundierte Reportagen und Berichte zu bieten. Doch gerade mit den Tests und Vorschauen ist das manchmal gar nicht so leicht, denn hin und wieder funken uns blöd liegende Embargo-Termine dazwischen oder Testversionen verpassen nur ganz knapp unseren Redaktionsschluss (dieses Mal etwa zu *Shovel Knight*). Umso schöner ist es dafür, wenn es entgegen derartiger Hindernisse doch noch mit einem Test oder einer Vorschau zu spannenden Spielen für Wii U und 3DS hinhaut. Um euch schon in dieser Ausgabe über die neuen *Pokémon*-Abenteuer *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* in einem Test informieren zu können, haben wir alle Register gezogen! Selbst die Auslieferung der Abo-Ausgaben haben wir ausnahmsweise etwas nach hinten verschoben, damit es mit dem Test klappt und ihr nicht einen ganzen Monat länger warten müsst. Ein guter Kompromiss, wie wir finden. Mit *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* für Wii U sowie *Ultimate NES Remix* und *Shin Megami Tensei 4* für 3DS erwarten euch zudem weitere Highlights in unserer Test-Strecke dieses Monats.

Aber auch der Vorschau-Bereich glänzt mit Hochkarätern! Unter anderem haben wir *Super Smash Bros. für Wii U* ausführlich gespielt und erläutern, wieso die Heimkonsolen-Version die 3DS-Fassung nochmals deutlich toppt. Außerdem haben wir uns durch zahlreiche Levels in *Captain Toad: Treasure Tracker* geknobelt und alle Infos zum frisch angekündigten *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* für euch zusammengetragen.

Im hinteren Teil des Magazins erwartet euch ein großes Retro-Feature zum Rollenspiel-Klassiker *Secret of Mana*, der zweite Teil unserer Reportage-Reihe zu Nintendos 125. Jubiläum sowie eine ausführliche Komplettlösung zu *Bayonetta 2*. Außerdem haben dieses Mal besonders viele Spiele ihren Weg in unsere eShop-Test-Rubrik gefunden – allen voran die gesamte *Donkey Kong Country*-Reihe sowie alle drei *Donkey Kong Land*-Spiele. Und das übliche Paket aus Leserbriefen, Community-Seiten, der N-ZONE-Zeitreise und unserer Kolumne ist natürlich auch mit dabei.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (Test)

Seite 32

Wie gut die Neuauflage von *Pokémon Rubin* und *Saphir* ist, lest ihr im Test.

SUPER SMASH BROS. (Vorschau)

Seite 16

Spätestens nach unserer Vorschau ist klar: Die Wii-U-Version wird der Hit!

BAYONETTA 2 KOMPLETTLÖSUNG (Tipps & Tricks)

Seite 80

Wir veraten euch, wie ihr an alle Sammelgegenstände rankommt.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Arbeitshelden des Monats:**
  Unser *Pokémon*-Experte Max hat sich diesmal besonders reingehängt, um *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* noch rechtzeitig für unseren Test durchzuspielen. Wir sagen: Hut ab für die tolle Leistung! Aber auch unser fleißiger Praktikant Valentin verdient Anerkennung für seinen langwierigen Einsatz bei der Erstellung unserer großen Komplettlösung zu *Bayonetta 2*.
- **Vorschau, die jeder machen wollte:**
  Wenn Nintendo zu sich nach Frankfurt einlädt, um dort mehrere Stunden lang *Super Smash Bros. für Wii U* zu spielen und die neuen Amiibo-Figuren auszuprobieren, ist das Interesse in der Redaktion natürlich groß.
- **Überraschung des Monats:**
  Es ist ja schon des Öfteren passiert und auch dieses Mal hat Nintendo ganz, ganz kurz vor unserem Redaktionsschluss eine neue Episode von Nintendo Direct ausgestrahlt. Eine Vorschau zum darin angekündigten *Majora's Mask 3D* haben wir trotzdem noch ins Heft gemogelt.

DAS TEAM

12/2014

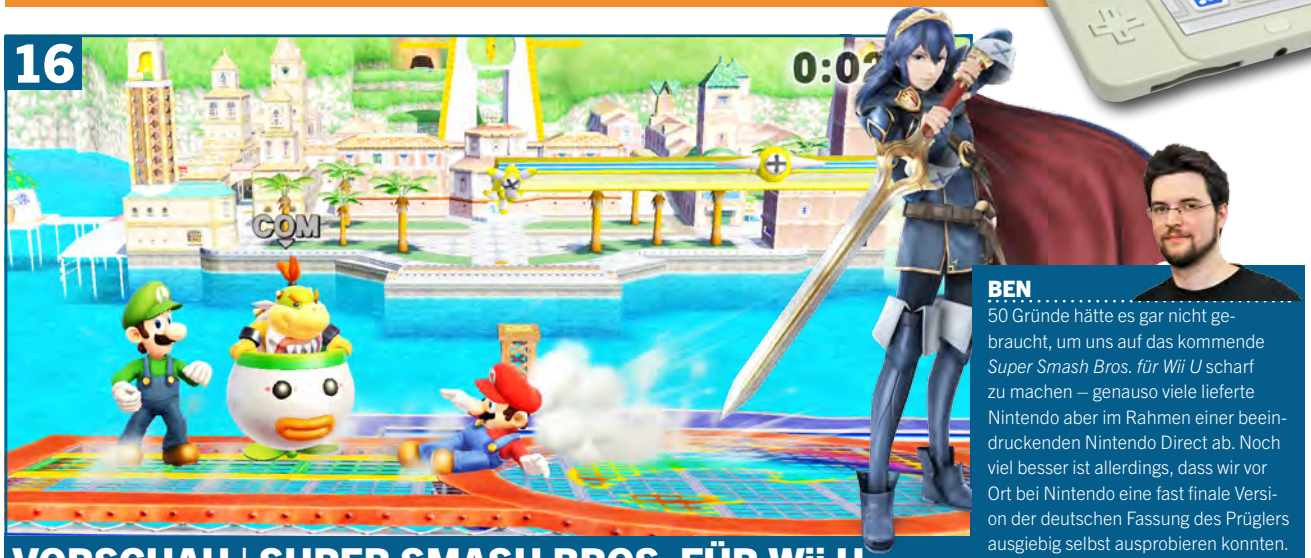
MARCO

Mein zweiwöchiger Urlaub in Japan hatte einen schönen Nebeneffekt für unsere Redaktion: Ich konnte mir vor Ort einen New Nintendo 3DS schnappen, den wir anschließend ganz genau unter die Lupe nahmen. Wir vergleichen das neue Modell des Nintendo-Handhelds mit dem ursprünglichen 3DS und verraten euch, was euch beim Launch des Geräts im nächsten Jahr erwarten wird.

12

SPECIAL | NEW NINTENDO 3DS

16



BEN

50 Gründe hätte es gar nicht gebraucht, um uns auf das kommende *Super Smash Bros. für Wii U* scharf zu machen – genauso viele lieferte Nintendo aber im Rahmen einer beeindruckenden Nintendo Direct ab. Noch viel besser ist allerdings, dass wir vor Ort bei Nintendo eine fast finale Version der deutschen Fassung des Prüglers ausgiebig selbst ausprobieren konnten. Alle Infos dazu in unserer Vorschau!

VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 14

Wii U

Captain Toad: Treasure Tracker 20

Super Smash Bros. für Wii U 16

3DS

Monster Hunter 4: Ultimate Edition 24

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 22

TEST

Charts 54

Das Team 27

Meinungsmache 28

Release-Termine 30

So testen wir 26

Top-Spiele 46

Wii U

Costume Quest 2 (eShop) 63

Donkey Kong Country (Virtual Console) 56

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (Virtual Console) 57

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble (Virtual Console) 58

Hyrule Warriors: Master Quest DLC (eShop) 62

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham 36

Lone Survivor: The Director's Cut (eShop) 63

Stealth Inc. 2: A Game of Clones (eShop) 61

Wii

Skylanders: Trap Team 41

3DS

Crazy Construction (eShop) 60

Donkey Kong Land (Virtual Console) 59

Donkey Kong Land 2 (Virtual Console) 59

Donkey Kong Land 3 (Virtual Console) 60

Pokémon Alpha Saphir 32

22

LUKAS

In der Nacht vor dem Redaktionsschluss dieser Ausgabe ließ Nintendo die Katze aus dem Sack und stellte *Majora's Mask* für den 3DS offiziell vor. Eine über den Haufen geworfene Heftplanung später sind wir froh, euch das vielversprechende Remake des N64-Abenteuers auf zwei Seiten vorstellen zu dürfen. Warum sich das ungewöhnliche Action-Adventure von allen anderen Serien-Ablegern unterscheidet, steht ab Seite 22.

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

32

VIKTOR

Nach beinahe 20 Jahren auf dem Markt hat die Marke *Pokémon* wenig von ihrer Faszination eingebüßt, jeder neue Teil ist schon im Vorhinein ein sicherer Millionenseller. Die beiden jüngsten Taschenmonster-Abenteuer *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* dürften diesen Trend fortsetzen und bringen die *Rubin*- und *Saphir*-Editionen in schönstem 3D-Glanz auf den Nintendo 3DS. Lest in unserem Test, was euch erwartet!

TEST | POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Pokémon Omega Rubin 32
Shin Megami Tensei 4 (eShop) 44
Skylanders: Trap Team 40
Ultimate NES Remix 42

ONLINE

Nintendo eShop 56

REPORTAGE & SPECIAL

New Nintendo 3DS 12
Nintendo wird 125 – Teil 2 72

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 70
Secret of Mana 64

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks: Bayonetta 2 80
Tipps & Tricks: Skylanders: Trap Team 78

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Atelier Rorona, Start 09
Bayonetta 2, Service 80
Captain Toad: Treasure Tracker, Vorschau 20
Code Name: S.T.E.A.M., Start 10
Costume Quest 2, Online 63
Donkey Kong Country, Online 56
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, Online 57
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble, Online 58
Donkey Kong Land, Online 59
Donkey Kong Land 2, Online 59
Donkey Kong Land 3, Online 60
Duck Hunt, Start 08
Hyrule Warriors: Master Quest DLC, Online 62
Kirby und der Regenbogen-Pinsel, Start 07
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham, Test 36
Lone Survivor: The Director's Cut, Online 63
Luigi's Mansion Arcade, Start 08
Monster Hunter 4: Ultimate Edition, Vorschau 24
Pokémon Alpha Saphir, Test 32
Pokémon Omega Rubin, Test 32
Shin Megami Tensei 4, Test 44
Skylanders: Trap Team, Test 40
Splatoon, Start 07
Stealth Inc. 2: A Game of Clones, Online 61
Super Smash Bros. für Wii U, Vorschau 16
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Vorschau 22
Ultimate NES Remix, Test 42
Xenoblade Chronicles X, Start 06

Die Kolonie New Los Angeles im Anfangsstadium. Wie sich euer Hauptquartier in Zukunft weiterentwickelt, hängt von euren Erfolgen ab.

Die Weitsicht macht es deutlich: Die Spielwelt in *Xenoblade Chronicles X* ist riesig groß. Hoffen wir, dass sie auch ausreichend mit Geheimnissen gefüllt ist.

XENOBLADE KOMMT 2015

Wii U Endlich gibt es neue Infos zu einem der wichtigsten Rollenspiele des nächsten Jahres.

In der neuesten Nintendo-Direct-Ausgabe Anfang November war es endlich so weit: Nintendo beendete die lange Neuigkeiten-Durststrecke zu *Xenoblade Chronicles X*. Erstmals wurde das Szenario des Spiels ein wenig erläutert, bislang gab es davon in einem Trailer nur Videosequenzen zu sehen, die dem Spieler allerdings eine genaue Erklärung schuldig blieben. Friedlich fängt *Xenoblade Chronicles X* schon mal nicht an: Die Menschheit befindet sich im Krieg mit einer noch unbekannten Alien-Spezies und hat allem Anschein nach schlechte Karten. Als eine Niederlage auf der Erde unausweichlich ist, treten die verbliebenden Flotten eine ungeordnete Flucht in alle Himmelsrichtungen an, um in anderen Sternensystemen ihr Glück zu suchen. Ihr selbst strandet mit eurer Kolonie namens New Los Angeles auf einem fruchtbaren und von vielen Tieren bewohnten Planeten. Fortan ist es eure Aufgabe, außerhalb der Stadt nach Ressourcen zu suchen, um langfristig in dieser fremden Welt bestehen zu können. Anhand der gezeigten Spielausschnitte gehen wir davon aus, dass ihr New Los Angeles bis zu einem gewissen Grad selbst ausbauen könnt. Dass *Xenoblade Chronicles X* zu einer reinen Simulation verkommt, ist allerdings ausgeschlossen. Neben der großen spielerischen Freiheit wird Monolith Software penibel darauf achten, eine epische Hintergrundgeschichte mit Sicherheit nicht zu vernachlässigen. Hier konnte ja schon der Vorgänger auf der Wii glänzen, neben Pluspunkten wie einer riesigen Spielwelt und spaßigen Gefechten. Ob *Xenoblade Chronicles X* hier heranzureichen vermag, werden wir euch im nächsten Jahr häppchenweise mitteilen können, denn 2015 soll das Rollenspiel definitiv erscheinen.

Euer Held zieht die Aufmerksamkeit auf sich: Schwach gepanzerte Kameraden solltet ihr aus dem Nahkampf raushalten.

Multikulti lebt: Innerhalb eurer Stadt tummeln sich allerhand verschiedene Spezies. Ob diese von Anfang an hier ihren Wohnsitz haben, ist noch nicht bekannt.

Das GamePad der Wii U dient als jederzeit zur Verfügung stehende Übersichtskarte. Später im Spiel könnt ihr hiermit auch ein Schnellreise-System verwenden.

Sehen mit ihrem durchdringenden Blick schon etwas unheimlich aus: Die feindlichen Oktopoden befinden sich mit den Kalmaren im bunten Farbkrieg.

Jede Fläche, die sich zu Fuß erreichen lässt, sollte vorher eingefärbt werden. Ansonsten könnt ihr euch nur im Schneckentempo bewegen.

NEUES ZU SPLATOON

Wii U Nintendos Shooter kommt noch in der ersten Jahreshälfte 2015.

Dass Nintendo als unumstrittener Sieger aus der letzten E3 im Juni hervorgegangen ist, sollte mittlerweile auch der letzte Microsoft-Fanboy akzeptiert haben. Den ersten Platz verdankte Big N dabei nicht nur den starken, schon lange etablierten Marken, sondern auch frischen Spielideen. Von denen muss ganz besonders *Splatoon* positiv hervorgehoben werden. Im knallbunten Third-Person-Shooter (ja, ganz genau, Nintendo macht einen Shooter!) müsst ihr in einem vierköpfigen Team die Kontrolle über das vor euch liegende Gebiet erlangen, indem ihr es so komplett wie möglich mit eurer Farbe umkoloriert. Auf der Gegenseite versucht das feindliche Team, dies mit dem eigenen Farbeimer zu unterbinden. Wenn euch an dieser Teamkomponente nicht viel liegt, dürft ihr euch auch im jüngst enthüllten Einzelspielermodus austoben. Hier kämpft ihr auf der Seite der Kalmare, die eine humanoide Form annehmen können, gegen feindlich gesinnte Kraken. Von denen gibt es nicht nur unterschiedliche Klassen, die verschiedene Taktiken erfordern, auch die Levels selbst verlangen euch einiges ab. Oft müsst ihr neben ausreichend Sprunggeschick auch eure Schießkünste unter Beweis stellen, etwa um schnellstmöglich Flächen einzufärben, damit ihr fix weiterkommt. Im zweiten Quartal 2014 werden die Kalmare einen farbenfrohen Angriff auf die Wii U starten. Es ist wahrscheinlich, dass Nintendo aber schon vorher zu einem groß angelegten Beta-Test aufruft.

KOOP-MODUS IN KIRBY FÜR Wii U

Wii U Die rosa Knutschkugel wird bei ihrer Regenbogen-Reise von Waddle Dees unterstützt.

Bereits mehrmals konnten wir das zuckersüße *Kirby und der Regenbogel-Pinsel* selbst ausprobieren und waren vom abwechslungsreichen Gameplay und der liebevoll gestalteten Grafik jedes Mal sehr angetan. Ein bisher unbekanntes Detail des Knutschkugel-Abenteuers verriet Nintendo nun im Rahmen der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 05. November: Bis zu drei Mitspieler können Kirby im Koop-Modus in Form von Waddle Dees unterstützen. Während der Protagonist stets per Touchscreen und nur indirekt kontrolliert wird, steuern sich die Koop-Kameraden klassisch per Steuerkreuz und Buttons. Ebenfalls bekannt gegeben wurde, dass das Abenteuer über Amiibo-Funktionen verfügen wird – präzisiert wurde dieses Feature jedoch bisher nicht. Zu guter Letzt wurde auch der Veröffentlichungsrahmen eingeschränkt: Im zweiten Halbjahr kommt es nach Europa und damit deutlich später als in Japan und Amerika.

Während Spieler 1 Kirby steuert, übernehmen seine Unterstützer die Kontrolle über die putzigen Waddle Dees und gehen etwa gegen fiese Gegner vor.

In besondes kniffligen Levelabschnitten ist die Touchscreen-Steuerung nicht immer die erste Wahl; in diesen Momenten können die Waddle Dees Kirby tragen.

NEUE AMIIBOS IM DEZEMBER

Wii U Sechs neue Figuren sind im Anmarsch.

Am 28. November klingeln bei Nintendo die Kassen. An dem Tag erscheint nämlich nicht nur *Super Smash Bros. für Wii U*, sondern auch die ersten zwölf Amiibo-Sammelfiguren, die mit dem Titel kompatibel sein werden. Sollte euer Liebling hier tatsächlich noch nicht dabei sein, habt ihr vielleicht mit der zweiten Welle Glück. Bereits am 19. Dezember stehen sechs weitere Helden für jeweils ca. 15 Euro in den Startlöchern. Darüber hinaus erläuterte Nintendo noch weitere Funktionen, die mit den Amiibos möglich sind. Haltet ihr zum Beispiel Link ans GamePad der Wii U und spielt gerade *Hyrule Warriors*, schaltet ihr den Kreisel aus *Twilight Princess* als neue Waffe frei. Selbst mit *Zelda*-fremden Figuren könnt ihr hier zufallsgenerierte Items ergattern. Sogar *Mario Kart 8* ist Amiibo-kompatibel und spendiert euch gratis Outfits, wenn ihr die passende Sammelfigur verwendet.

So sieht Riege Nr. 2 aus: Little Mac, Zelda, Luigi, Diddy, Captain Falcon und Pit.

DUCK HUNT BEI SMASH BROS.

Wii U Die Jagdsaison wird bald eröffnet.

In der 3DS-Version von *Super Smash Bros.* sind sie bereits ein unzertrennliches Gespann, nun treten sie auch auf der Wii U als spielbares Duo auf – gemeint sind natürlich Hund und Ente aus dem NES-Klassiker *Duck Hunt*. Solltet ihr mit den beiden nicht vertraut sein, so erhaltet ihr bald die Gelegenheit, sie im Original kennenzulernen: *Duck Hunt* wird seinen Weg auf die Virtual Console finden und passenderweise mit der Wiimote spielbar sein. Preis und Termin stehen noch nicht fest.

LUIGI'S MANSION IN DER SPIELHALLE

Biz Geister jagen am Arcade-Automaten.

Die *Luigi's Mansion*-Reihe bekommt eine Arcade-Umsetzung spendiert – das wurde anlässlich eines Probelaufs des entsprechenden Automaten Ende Oktober bekannt. Wie schon bei *Luigi's Mansion 2* ist nicht Nintendo selbst für die Entwicklung verantwortlich, stattdessen übernimmt Capcom diese Aufgabe. Dem bisherigen Anschein nach wird es sich bei der Arcade-Gruselei um eine Art Lightgun-Shooter handeln, bei dem sich Spieler mithilfe des bewährten Schreckweg-Saugers auf Geisterjagd begeben.

PIKMIN-FILME ERSCHEINEN IM eSHOP

Biz Nintendos Entwickler-Legende Shigeru Miyamoto steckt hinter den kurzen Animations-Filmchen.

Der Protagonist des ersten und des zweiten *Pikmin*-Abenteuers, Captain Olimar, hat natürlich auch in den liebevoll gemachten Animationsfilmen einen Auftritt.

Die kunterbunten Pikmins machen auch in den eShop-FIlmchen das, was sie am besten können: Sachen sammeln und gegen riesige Feinde kämpfen.

Bis ein vierter Teil der *Pikmin*-Videospielreihe erscheint, dürfte es noch eine ganze Weile dauern – wenn angesichts der eher moderaten Verkaufszahlen überhaupt jemals einer auf uns wartet. Wer nicht genug von den putzigen Pflanzenwesen bekommen kann, muss aber nicht verzweifeln. Niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto höchstpersönlich steckt hinter der Produktion von insgesamt drei liebevoll gemachten *Pikmin*-Animationskurzfilmen mit einer Gesamtspielzeit von knapp 20 Minuten, die am 06. Dezember in den eShops von Wii U und 3DS erschienen sind. Während die Filmchen auf beiden Systemen jeweils 4,99 Euro kosten, existieren zwischen der Konsolen- und Handheld-Umsetzung Unterschiede: Auf der Wii U könnt ihr die *Pikmin*-Abenteuer in schönstem HD genießen, 3DS-Besitzer können sie dafür exklusiv in stereoskopischem 3D bewundern. Die Entwicklung der putzigen Animations-Abenteuer wurde schon vor längerer Zeit bekannt gegeben, anschließend herrschte bezüglich des Entwicklungsstands jedoch lange Ruhe. Erst Ende Oktober brach Miyamoto sein Schweigen und präsentierte die bereits fertiggestellten Filme im Rahmen des Tokyo International Film Festival. Ob es weitere Filmprojekte dieser Art geben wird oder Nintendo in Zukunft gar an abendfüllenden Abenteuern arbeiten wird, bleibt abzuwarten. Qualitativ machen die *Pikmin*-Shorts auf jeden Fall durchaus was her.

REGION LOCK ADE?

Biz Zurück aus der gesundheitsbedingten Zwangspause redet Iwata über die Zukunft.

Der Region Lock auf Wii U und 3DS dient zwar den Händlern, ist aber nicht kundenfreundlich – mit dieser Meldung ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata kürzlich während eines Investoren-Meetings aufhorchen. Hierbei bezog er sich bewusst auf die Möglichkeit, bei künftiger Hardware auf die Sperre zu verzichten. Theoretisch wäre es aber auch auf Wii U und 3DS möglich, diese mittels Patches auszuhebeln. Im selben Meeting ging der frisch aus dem Krankenstand zurückgekehrte Iwata auf potenzielle Quality-of-Life-Hardware ein, welche die Gesundheitswerte der Nutzer im Schlaf messen soll, und bekräftigte das Bestreben Nintendos, in Zukunft gemeinsam mit Drittherstellern vermehrt Spinoffs im Stil von *Hyrule Warriors* zu veröffentlichen.

Satoru Iwata stellt die Kundenfreundlichkeit von Region Lock in Frage.

ATELIER RORONA KOMMT FÜR 3DS

3DS Die beliebte Rollenspielreihe erhält einen knuffigen Ableger auf Nintendos Handheld.

Andere Länder, andere Ankündigungen: in der japanischen Ausgabe der Nintendo Direct von Anfang November wurde dem 3DS weitaus mehr Aufmerksamkeit geschenkt als in den westlichen Varianten. Eines der dort gezeigten Spiele war eine 3DS-Version der ansonsten nur in Playstation-Gefilden auffindbaren *Atelier*-Rollenspiele. Das bislang nur als *Atelier Rorona* bezeichnete Spiel unterscheidet sich optisch mit seinem verniedlichten Stil deutlich von der Hauptreihe. Ob es sich um ein Spin-off handelt oder die Story auf dem 3DS offiziell fortsetzt, ist gegenwärtig noch unbekannt.

Bald können Japaner auch auf dem 3DS bunte Zaubertränke mixen.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

3DS Alienjagd mit Abraham Lincoln: Intelligent System macht sich Wasserdampf zunutze.

Seit der E3 war es still um den Taktik-Shooter *Code Name S.T.E.A.M.*, jetzt gibt es immerhin schon mal einen genaueren Zeitraum, wann das neue Spiel der *Advance Wars*- und *Fire Emblem*-Macher erscheinen soll. Wenn nichts mehr dazwischenkommt und Nintendo dem Studio ordentlich Dampf macht, dürft ihr im Mai 2015 loslegen. Tatkräftige Unterstützung erhaltet ihr dabei von Abraham Lincoln, dem feigen Löwen aus *Der Zauberer von Oz* sowie Tiger Lily – bekannt aus *Peter Pan*. Ebenfalls dabei: Tom Sawyer aus den gleichnamigen Büchern. Jeder dieser Charaktere unterscheidet sich dabei merklich durch individuelle Waffen und Spezialfähigkeiten.

In einer Steampunk-Version vom London des 19. Jahrhunderts gilt es, in der Rolle des Elitesoldaten Henry Fleming die Welt vor angreifenden Aliens zu retten.

DAS GROSSE SMASH-BROS.-SPECIAL

WARIOS SINNLOS-WISSEN

681: Ditto sollte eigentlich ein Pokéball-Pokémon in *Super Smash Bros. Melee* sein, wie findige Fans anhand des Programmcodes des Spiels herausfanden. Der Plan: Das Pokémon hätte sich in eine Kopie seines Besitzers verwandeln und für kurze Zeit mitkämpfen sollen.

682: Der Grund, warum Solid Snake in *Super Smash Bros. Brawl* dabei ist, liegt in der Tatsache begründet, dass *Metal Gear Solid*-Guru Hideo Kojima großer Nintendo-Fan ist. De facto hätte er Snake am liebsten schon in *Melee* gesehen. Die Nintendo-Liebe liegt anscheinend in der Familie: Auch Kojimas Sohn ist begeisteter *Super Smash Bros.*-Fan und hat sich für einen Auftritt Snakes stark gemacht.

683: Während der Ankündigung des *Fire Emblem*-Kämpfers Daraen für *Super Smash Bros.* für Nintendo 3DS und Wii U wurde der Charakter als Robin und damit unter seinem bis zu diesem Zeitpunkt in Europa geläufigen Namen angekündigt. Im fertigen Spiel hat man sich schlussendlich aber für seinen international geläufigeren Namen Daraen entschieden.

684: Stellt man die Sprache von *Super Smash Bros. Melee* auf Japanisch um, so verändert sich der Trophäenraum: Das NES und das SNES werden durch Famicom und Super Famicom ersetzt, zudem steht nun ein Virtual Boy auf dem Regal.

685: In der japanischen Version des ersten *Super Smash Bros.* sind die Köpfe von Mario und Luigi ein bisschen größer als in den internationalen Versionen des Prügel-Abenteuers.

686: Das Labor der Schädelbucht-Stage aus *Super Smash Bros. Melee* sollte ursprünglich begehbar sein. Das belegen entsprechende Texturen und grafische Elemente, die sich im Code des Spiels finden lassen.

687: In der japanischen *Super Smash Bros. Melee*-Version spricht Mewtu nach einem Sieg einige japanische Sätze, während im Rest der Welt nur unspezifische Laute zu hören sind.

688: In *Super Smash Bros. Brawl* gibt es 23 Trophäen, eine Stage sowie mehrere Musikstücke aus der *Animal Crossing*-Serie. Kurioserweise ist aber keine Figur aus der Reihe als Kämpfer anwählbar, das geschah erst in den Ablegern für 3DS und Wii U. Tatsächlich sollte der Bewohner jedoch bereits in *Brawl* anwählbar sein, den Entwicklern wollte aber partout keine Idee einfallen, wie sie die Figur am besten umsetzen sollten.

689: In der japanischen Version von *Super Smash Bros. Melee* erfährt man durch eine Trophäenbeschreibung von Mario vermeintlich dessen Alter: Demnach ist er 26 Jahre alt. Als eine offizielle Bestätigung ist dies aber wohl eher nicht anzusehen.

690: In der japanischen *Super Smash Bros. Brawl*-Version existieren im Vergleich zu den anderen Fassungen zwei zusätzliche Meisterstücke, also Demos zu Spieleklassikern. Dabei handelt es sich um *Mother 2* und *Fire Emblem: Monsho no Nazu*.

ZELDA-GEWINNSPIEL: **DIE GEWINNER**

Zahlreiche Leser haben die verschlüsselte Gewinnspiel-Frage in der letzten Ausgabe entziffern und beantworten können und uns die richtige Antwort zugesandt: Die richtige Antwort auf die Frage „Wie heißt Links Fee aus *Ocarina of Time*“ lautet natürlich „Navi“. Wir gratulieren ganz herzlich den drei Gewinnern Dennis Hippe aus Eltville, Vincent Mäding aus Dresden und Katharina Schwaiger aus St. Martin bei Lofer, die per Zufallsverfahren ausgewählt wurden. Jeweils ein Exemplar von *Hyrule Warriors*, eine exklusive Wii-U-Tasche und ein cooler *Zelda*-Kugelschreiber sind auf dem Weg zu euch!

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin bei PC Games – nur Leserbriefonkel Rainer „Rossi“ Rosshirt ist länger dabei: Petra schreibt seit der zweiten Ausgabe für PC Games, seit 1995 als Redakteurin, seit 2000 in der Chefredaktion. In dieser Zeit sind fast 270 Ausgaben und unzählige Sonderhefte entstanden. Aus PC Games sind im Laufe der Jahre erfolgreiche Schwesterzeitschriften hervorgegangen, darunter PC Games Hardware und das *World of Warcraft*-Magazin PC Games MMORE.

1992: Mein erster Test

Autor: Petra Maueröder Ausgabe: PC Games 11/92

Der Test zum wunderschönen Westwood-Adventure *Legend of Kyrandia* in der zweiten PC-Games-Ausgabe 11/92 war im Grunde genommen so was wie ein Bewerbungsschreiben. Und das kam so: Wenige Wochen zuvor hatte ich im Radio zufällig einen Aufruf mitbekommen, dass ein Nürnberger Verlag nach freien Mitarbeitern für ein neues Spielemagazin sucht. Weil ich zu diesem Zeitpunkt hinterm Steuer saß, hab' ich die Telefonnummer auf dem Nachhauseweg permanent vor mich hin gemurmelt und dann sofort angerufen. Tags darauf machte ich mich auf den Weg zum damals noch jungen Computec-Verlag im Nürnberger Hafengelände. Was ich nicht wusste: Es handelte sich dabei um dieselbe Redaktion, der ich kurz zuvor einen ziemlich unverschämten Leserbrief hatte zukommen lassen – was beim Vorstellungsgespräch mit dem Chefredakteur peinlicherweise auch ans Tageslicht kam. Hier hätten Geschichte und Karriere im Grunde schon zu Ende sein können. Aber ich durfte trotzdem mitmachen. Und so wurde *Legend of Kyrandia* zum Auftakt für Hunderte weiterer Artikel in den folgenden 22 Jahren. Nach dem Abitur im Jahr 1995 ließ ich das eigentlich geplante Studium sausen und stieg direkt als Redakteurin bei PC Games ein.

1998: Anno 1602 im Test

Autor: Petra Maueröder Ausgabe: PC Games 05/98

Command & Conquer, *Starcraft*, *Diablo*, *Warcraft 2*, *Dungeon Keeper*: Bei ganz vielen legendären Spielen durfte ich von Anfang an dabei sein, viele Serien habe ich über Jahre begleitet. Ganz besonders ans Herz gewachsen ist mir die *Anno*-Serie. Auf den Hängen des österreichischen Wintersportparadieses Schladming lag noch Schnee, als wir dort im April 1996 beim Entwickler-Trio Max Design einen ersten Blick auf hübsch modellierte Stadtmauern, Kaufmannsvillen und Segelschiffe geworfen haben. Der Rest ist Computerspielgeschichte: *Anno 1602* verkaufte sich allein in den ersten zwei Jahren mehr als eine Million Mal. Max Design gibt es nicht mehr, Publisher Sunflowers musste vor einigen Jahren schließen, die Marke samt der prägnanten *Anno*-Planke wurde vor einigen Jahren an Ubisoft verkauft.

2011: JoWooD-Report „Die Unsinkbaren“

Autor: Petra Fröhlich Ausgabe: PC Games 06/11

Tests sind der Kern eines Spielemagazins – und das ist auch der Bereich, in den die Redaktion die meiste Zeit und Hingabe fließen lässt. Doch den größten Schreibspaß bereiten Kolumnen und Reportagen, weil das Zusammentragen von Details und das Erklären von Zusammenhängen einem 1.000-Teile-Puzzle ähneln. Außerdem „menschelt“ es ungemein: Fast immer führen Verzweiflungstaten, Beschönigungen oder gar Lügen zu wahren Dramen. So lieferte Software 2000 in vollem Bewusstsein den komplett verbuggten *Bundesliga Manager 97* aus – und behauptete dreist, es habe sich um einen „Fehler“ im Presswerk gehandelt. Noch mehr Sprengstoff birgt die Jowood-Story, die unter anderem durch die *Gothic 3*-Affäre geprägt war. Aufstieg, Fall und letztlich Pleite des Publishers sind mit der Vokabel „Größenwahn“ noch freundlich umschrieben: Kurz nach dem Börsengang 2001 wurden beispielsweise eigens österreichische Hostessen auf den 700-Quadratmeter-E3-Stand nach Los Angeles eingeflogen – Wahnsinn.

IMPORT-TEST JAPAN

NEW NINTENDO 3DS

2015 wird Nintendos neueste Handheld-Variante in Europa erscheinen. Wir haben uns schon jetzt einen New 3DS aus Japan besorgt und angetestet.

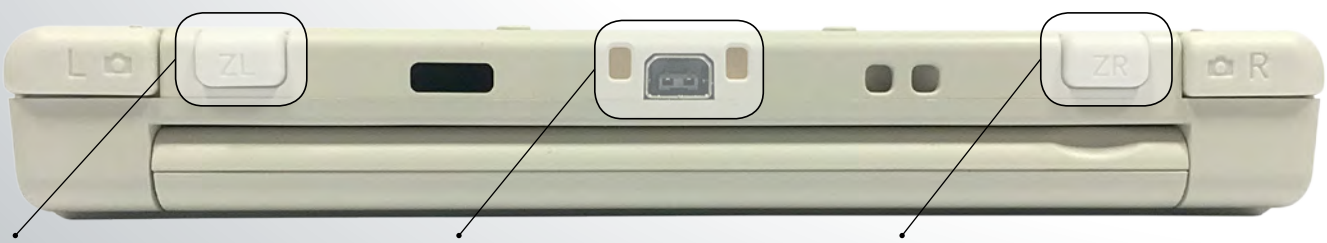
Wir schreiben den 26. Oktober 2014, der letzte Urlaubstag des Autors dieser Zeilen ist angebrochen. Bevor es gegen Abend vom Flughafen Osaka zurück nach Frankfurt geht, steht noch eine letzte Aufgabe an: Für den Bürobedarf ist noch ein japanischer New 3DS zu besorgen, damit das neue Gerät daheim intensiv geprüft werden kann. Doch wieso nur wurde der Kauf auf den letzten Tag des Urlaubs hingeschoben? Die Lösung ist simpel: Angedacht war von Beginn an die XL-Variante des New 3DS, doch sowohl in den zahlreichen Sofmap-Filialen als auch Läden mit gebrauchter Hardware war die größere Version des neuen Handhelds stets ausverkauft. Aus diesem Grund haben wir uns ganz am Schluss für die vom technischen Aspekt her identische, normale Variante des New 3DS in Weiß entschieden. Lest hier unsere ersten Eindrücke.

Ich sehe klarer

Was bei der ersten Gegenüberstellung mit den Vorgängermodellen auffällt: Der New 3DS fällt ein klein wenig größer aus. Sowohl das Gerät selbst als auch das obere der beiden Displays ist rund 1,2 Mal so groß wie beim normalen 3DS. Die XL-Ausmaße werden jedoch nicht erreicht, weshalb die reguläre Fassung des New 3DS immer noch locker in jede Hosentasche passt. Während einem dieser Größenunterschied auf dem ersten Blick vielleicht nicht auffällt, wird euch der stark verbesserte 3D-Effekt dagegen sofort ins Auge springen. Musstet ihr früher noch penibel darauf achten, den richtigen Blickwinkel nicht zu verlieren, habt ihr beim New 3DS weitaus mehr „Spielraum“ beim Herumfuchteln, übertreiben solltet ihr es aber natürlich nicht. Tatsächlich gelingt dem neuen Display hier so etwas wie der perfekte Spagat. Weder ist es zu klein geraten wie bei der normalen Ausführung des 3DS noch werden die Pixel zu groß aufgezogen, wie es bei diversen Spielen mit dem XL-Bildschirm öfter mal vorgekommen ist. Die wohl mit wichtigste und augenscheinlichste Innovation des New 3DS ist allerdings klar der neue C-Stick, der das unbeliebte Circle-Pad Pro in Zukunft obsolet macht. Die Platzierung links oberhalb der Aktionstasten mutet zunächst ein wenig unüberlegt an, doch sehr schnell lernt man den kleinen Knubbel zu schätzen, etwa bei extra dafür vorgesehene Aktionen wie dem Ausrichten der Kamera. Sofern euer Daumen groß genug ist, könnt ihr gleichzeitig auch die X- oder Y-Taste betätigen. Je nach Länge eurer Zeigefinger und abhängig vom gekauften Modell könnten die beiden neuen Schultertasten ZL und ZR, jeweils neben den L- und R-Buttons platziert, für euch nicht ganz so leicht zu erreichen sein. Deshalb solltet ihr vor dem Kauf überprüfen, mit welcher Variante ihr besser zurechtkommt.

Innere Schönheit

Mit dem neuen 3DS hat Big N zudem mittlerweile so gut wie alle Positionen für den Stylus durch. Befand sich dieser in der ersten Iteration noch oben bzw. beim XL-Pendant auf der Seite, müsst ihr dieses Mal auf die Unterseite greifen, gleich neben dem Eingang für den Kopfhörer. Auch der Einschaltknopf befindet sich jetzt an dieser Position und ist nun weit weniger sensibel als noch zuvor. Aus Versehen drücken sollte ihn in Zukunft wohl niemand mehr. Je nach Untergrund kann es aber nun passieren, dass ihr ungewollt das Spielmodul aus dem 3DS gleiten lasst, denn der Kartenslot ist ab sofort ebenfalls links zu finden. Ein gewis-



ZL-Taste
Seit dem Game Boy Advance verfügte Nintendos Handheld nur über zwei Schultertasten. Der New 3DS bringt ab jetzt zwei zusätzliche Buttons ins Spiel. Ganz so intuitiv zu erreichen wie die regulären Tasten sind sie allerdings nicht, das hängt jedoch vom einzelnen Spieler ab.

Ladebuchse
Nach wie vor ein Kritikpunkt: Auch dem New 3DS – ganz gleich, welche Variante – liegt kein Ladegerät bei. Netterweise dürft ihr aber die alten Geräte der Vorgängermodelle benutzen. Weltweit sind alle Geräte miteinander kompatibel, ihr könnt also auch US- oder japanische Ladestationen verwenden.

ZR-Taste
Selbes Spiel auf der rechten Seite: mit großen Pranken werdet ihr bei der normalen Ausführung des New 3DS keine Schwierigkeiten haben, ZL und ZR zu erreichen. Kleine Händchen werden bei der XL-Version so ihre Probleme kriegen, je nachdem, wie oft ihr die beiden neuen Buttons verwenden müsst.

Der unscheinbare Knubbel wird hauptsächlich zum Bewegen der Kamera in 3D-Arealen dienen. Die farbigen Buttons wecken derweil Erinnerungen ans SNES.

Um die Faceplates des New 3DS auswechseln zu können, müsst ihr erst die kleinen Schrauben lösen. So kommt ihr auch an den Slot für die Micro-SD-Karte.

ser Kraftaufwand ist dazu aber schon nötig, weshalb wir auch hier davon ausgehen, dass dies ein Ausnahmefall bleiben wird. Exklusiv dem kleinen New 3DS vorbehalten ist das Feature mit den austauschbaren Faceplates für die Vorder- und Rückseite. Damit ihr diese mit den Platten eurer Wahl wechseln dürft, benötigt ihr allerdings einen Mikro-Kreuzschraubendreher. Auch kommt ihr nur mit diesem Werkzeug an den Slot der Speicherkarten ran. Die alten SD-Karten haben leider ausgedient, unterstützt werden beim New 3DS nur noch die Mikro-Varianten. Euer altes Spielprofil samt Games werdet ihr ohne Verluste auf den neuen Handheld übertragen können, sofern es sich um reguläre, kompatible Software handelt – auch der New 3DS behält seine Regionalsperre. Zu guter Letzt sollte nicht unerwähnt bleiben, dass ihr es beim New 3DS zwar nicht mit komplett neuer, aber doch arg verbesserter Hardware zu tun bekommt. Der FCRAM-Speicher wurde von 128 auf 256 verdoppelt, hinzu kommen noch weitere vier MB VRAM, was den Wert auf zehn erhöht. An der Prozessorleistung hat sich im Grunde nichts getan, doch erhält der normale ARM 11 Processor Core im neuen 3DS Unterstützung von vier statt nur von zwei VFP-Coprozessoren. Die Änderungen mögen auf dem Papier nur marginal erscheinen, doch letzten Endes sind sie groß genug, um New-3DS-exklusive Spiele zu ermöglichen. Will heißen: Zukünftige Titel, beispielsweise die Handheld-Umsetzung von *Xenoblade Chronicles*, können ausschließlich auf dem New 3DS gespielt werden. Dies gilt selbstredend nicht für alle Spiele. Solltet ihr euch kürzlich einen 3DS zugelegt haben, müsst ihr ihn nicht sofort wieder verkaufen. Empfehlenswert wäre dieser Schritt aber dennoch, denn mit dem New 3DS liefert Nintendo die bislang beste Ausführung seines Handhelds ab – andersherum wäre es auch extrem traurig. Wir können es daher kaum erwarten, auch das europäische Gerät in unsere Hände zu bekommen!

Marco Cabibbo

Gegenüberstellung: links seht ihr das erste 3DS-Modell, in der Mitte den Neuzugang und rechts die XL-Ausführung. So ähnlich und doch so verschieden.

Sofern ihr eure *Youkai Watch*-Session unterbrechen müsst: Start und Select sind jetzt unter den Aktionstasten, der Home-Button zentral unter dem Touchscreen.

Kartenslot
Die Abwärtskompatibilität des New 3DS reicht bis in die seligen Gefilde des Nintendo DS zurück. Da die Module seinerzeit noch keiner Regionalsperre verpasst bekamen, könnt ihr auf eurem japanischen New 3DS auch PAL-Spiele zocken. Doch Achtung, bei 3DS-Titeln ist die Sperre enthalten.

Stylus
Im Grunde hat sich der Stylus in der Position und der Länge nicht wirklich verändert und bleibt zum Bedienen des Touchscreen optional. Nicht zu erkennen ist auf diesem Bild die kleine Einkerbung auf der Unterseite, damit auch Spieler ohne lange Fingernägel den Stylus gut zu greifen bekommen.

Einschaltknopf
Viele Spieler empfanden sowohl Position als auch Sensibilität des Einschaltknopfes als ungünstig. Da sich dieser nun auf der Unterseite befindet und auch recht kräftig gedrückt werden muss, damit ihr zum Standby-Menü kommt, sollte es hier in Zukunft keine Beschwerden mehr geben.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

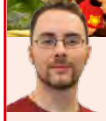
1 SUPER SMASH BROS. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 28. November 2014

In wenigen Wochen steht der wichtigste Wii-U-Titel des Jahres im Handel und Nintendos berühmteste Figuren steigen erneut in den Ring. Wir konnten die Wii-U-Version bereits mehrere Stunden lang zocken und verraten euch ab Seite 16 unsere Eindrücke.

REDAKTIONS-TOP-5

1 SUPER SMASH BROS. (Wii U)



Wir freuen uns schon darauf, die mit der Handheld-Fassung eingeübten Kampftaktiken bald auf dem großen Bildschirm an der Wii U zum Besten zu geben.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 28. November 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora Ltd./Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

2 SPLATOON (Wii U)

●

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

●

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

↑

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 28. November 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Game Freak **Genre:** Rollenspiel

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

↓

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

2 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 28. November 2014

Unser *Pokémon*-Experte Max hat den neuesten Teil ausführlich gespielt und berichtet im Test ab Seite 32 über sein Abenteuer in Hoenn.

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

The Legend of Zelda zählt zu diesen wenigen Reihen, wo man selbst bei dünnster Infolage weiß, was einen erwartet. In diesem Fall ist es beste Action-Adventure-Unterhaltung mit spannenden Dungeons und charmanten Figuren. Ein paar Neuigkeiten wären aber trotzdem schön!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

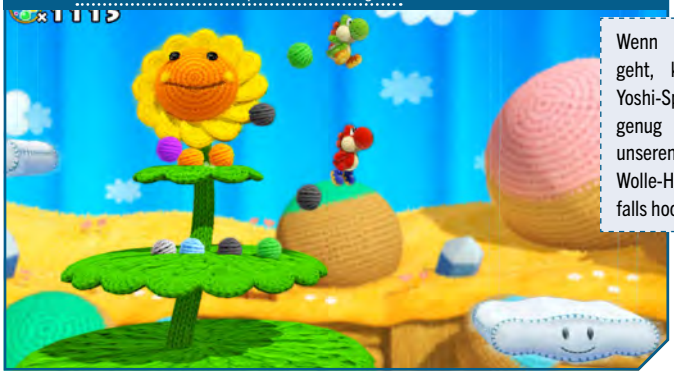
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



Wenn es nach uns geht, kann das neue Yoshi-Spiel gar nicht früh genug erscheinen. Bei unseren Lesern steht der Wolle-Hüpfspaß ebenfalls hoch im Kurs.

5 SUPER MARIO (Wii U)

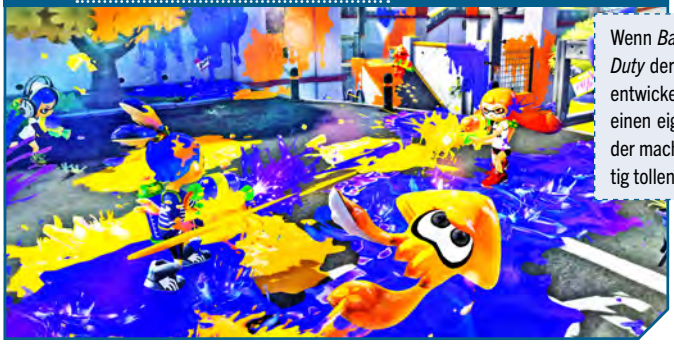
Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Level-Editoren stehen derzeit hoch im Kurs bei Big N. Im Dezember könnt ihr in *Super Smash Bros. Wii U* eigene Arenen basteln und nächstes Jahr erscheint mit *Mario Maker* gleich ein komplettes Spiel rund um die Erschaffung von *Mario*-Levels.

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario vs. Donkey Kong	2015	Puzzle-Spiel
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

6 SPLATOON (Wii U)

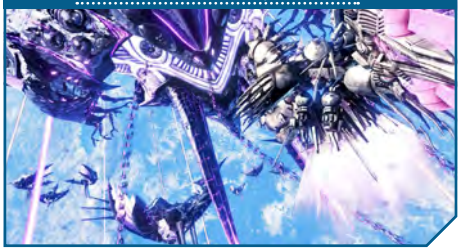
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2. Quartal 2015



Wenn *Battlefield* und *Call of Duty* der Wii U fern bleiben, entwickelt Nintendo eben einen eigenen Shooter. Und der macht bisher einen richtig tollen Eindruck!

7 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

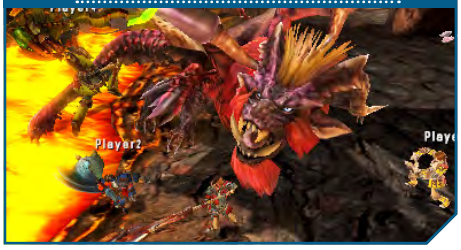


8 CAPTAIN TOAD: TR. TR. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Januar 2015

9 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015



10 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Mai 2015

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U

GESPIELT

Wii U

Beat 'em Up Das umfangreichste *Smash Bros.* aller Zeiten: ein letztes Mal prügelten wir in Nintendos hessischen Gemächern Probe.

Große Anspiel-Events sind in der Videospielbranche seit etlichen Jahren ein fester Bestandteil. Schon Monate vor dem angepeilten Release erhalten Journalisten und oftmals auch Fans die Gelegenheit, einen ersten Blick auf das Spiel zu ergattern, welches sich zu dem Zeitpunkt noch in Entwicklung befindet. *Super Smash. Bros* bildet hier keine Ausnahme und stellt im Zusammenhang mit der N-ZONE fast schon ein Musterbeispiel dar. Sei es nun die erste Vorschau im Juli 2013, die vielen gespielten Matches auf E3 und Gamescom, ein Besuch von Nintendo selbst bei uns in der Redaktion oder die schon früh eingetroffenen Testmuster der 3DS-Version: So oft wie bei *Super Smash Bros.* hatten wir im Vorfeld selten die Gelegenheit, ausführlich Probe zu zocken. Im Zuge der anstehenden Veröffentlichung der Wii-U-Fassung legt Nintendo jetzt aber nicht ent-

Die Smash-Tour dürft ihr auf drei verschiedenen Spielflächen austragen, auch die Länge des Spiels darf frei bestimmt werden. Sobald sich zwei Spieler begegnen …

… müssen auch die anderen Spieler kämpfen. Antreten dürft ihr nur mit Figuren, die ihr vorher gesammelt habt. Verliert ihr das Match, ist auch der Charakter futsch.

Ganz großes Chaos: in Prügeleien mit acht Charakteren gleichzeitig ist es schwer, die Übersicht zu behalten oder gar eine geplante Aktion richtig auszuführen.

Haufenweise Spezialmissionen sorgen für Abwechslung. In dieser müsst ihr es als einer der Klempner mit Bowser Jr. und seinem erwachsenen Gegenstück aufnehmen.

spannt die Füße hoch. Stattdessen durften wir in Frankfurt bei Big N vorbeischauen und uns ein letztes Mal ein Bild vom „großen" *Super Smash Bros.* machen, bevor wir es in der nächsten Ausgabe ausführlich testen.

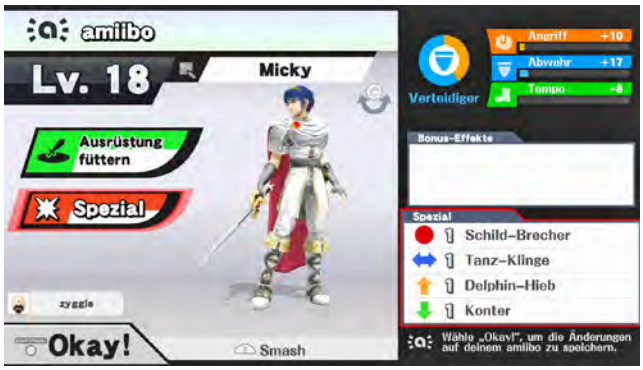
Du bist fett geworden

Wer in den letzten Jahren bezüglich *Smash Bros.* aufmerksam zugehört hat, wird sich noch gut an die frühen Worte von Serienboss Masahiro Sakurai erinnern, welche besagten, dass der neueste Prügler der Serie sowohl für 3DS als auch Wii U erscheinen und beide Versionen sich nicht groß voneinander unterscheiden sollen. Ein erster Blick auf das Hauptsamt Untermenüs bestätigt diese Aussage – das Interface auf Wii U sieht dem Handheld-Pendant ausgesprochen ähnlich und ist stellenweise sogar identisch aufgebaut. Bereits nach kurzer Zeit wird jedoch klar, dass *Super Smash Bros.* auf Wii U ordentlich an Gewicht zugelegt hat. Nicht nur sind einige Spielmodi durch leicht veränderte Varianten ersetzt worden, es sind auch jede Menge neue Spielmodi hinzugekommen! Einer davon sticht dermaßen aus der Masse hervor und ist so wichtig, dass wir ihn unbedingt als erstes erwähnen müssen: *Super Smash Bros. für Wii U* wird es euch ermöglichen, ausufernde Massenschlachten mit bis zu acht Spielern zu veranstalten! Damit hat das neue *Smash Bros.* mit über 50 Charakteren nicht nur das größte Aufgebot an Kämpfern, es können auch doppelt so viele wie sonst gleichzeitig im Ring stehen. Die Auswahl der Kampfarenen wird bei Matches, die fünf oder mehr Kombattanten zusammenführt, jedoch auf einige wenige reduziert, die ausreichend groß sind. Doch selbst bei Arealen mit ausreichend Platz gestaltet es sich schwierig, den Überblick zu behalten und eine Kampftaktik aufzubauen. Charaktere mit großflächigen Angriffen sind hier durchaus im Vorteil, ein gut platzierter Final Smash oder ein in die Menge geworfenes, explosives Item kann hier schon frühzeitig den Sieg bedeuten. Sehr löblich ist allerdings, dass die Engine des Spiels auch mit acht Charakteren, die sich gleichzeitig was auf die Mütze geben, nicht in die Knie geht und sich der Verlust von wertvollen Frames in verschmerzbaren Grenzen hält. Für den nicht gerade unwahrscheinlichen Fall, dass ihr keine weiteren sieben Mitspieler zur Hand habt, dürft ihr sowohl normale KI-Charaktere hinzufügen oder gleich Amiibos zur Tat rufen, was wir beim Anzocken auch sogleich ausprobiert haben. Bevor ihr die Figuren im Charakterbildschirm auswählen dürft, müsst ihr sie vorher zunächst in einem Untermenü registrieren. Haltet sie hierzu einfach an das Gamepad der Wii U und schon erscheinen sie auf dem Bildschirm. Das Erhöhen der Profilwerte durch eingesammelte Gegenstände und optische Anpassungen werden ebenfalls in diesem Menüpunkt vorgenommen. Wie gut sich euer Amiibo-Kämpfer im Match schlägt, hängt alleine von euch ab, da sich der Chip in Basis der Figur eure Aktionen abguckt, hierdurch dazulernt und sie selbstständig einsetzt. Wie diese Art Lernprozess aber eigentlich im Detail funktioniert, konnten wir vor Ort noch nicht in Erfahrung bringen. Allerdings war festzustellen, dass die Amiibos schnell im Level aufsteigen. Innerhalb von drei Stunden war eine Amiibo-Samus von Level 16 auf 25 hochgeklettert, zu Tagesanbruch befand sie sich noch auf der Anfangsstufe. Hoffen wir, dass der Weg zur höchsten Level 50-Stufe nicht nur ein paar Tage dauert.

Viele Stages verändern sich während des Matches durchgängig, so wie hier die Weltraumschlacht mit den Arwings.

Mario Party 9.5

Konnte uns beim Test der 3DS-Fassung das Smash-Abenteuer nicht wirklich überzeugen – darin müsst ihr auf einer riesigen Karte fünf Minuten lang euren Charakter aufstufen und am Ende gegen feindliche Spieler antreten – müsst ihr euch auf der Wii U um diesen Modus keine Gedanken mehr machen. Anstelle des Abenteuers dürft ihr bei der sogenannten Smash-Tour mitmachen, die sich im Grunde als eine Art Brettspiel im Stil von *Mario Party* herausstellt.

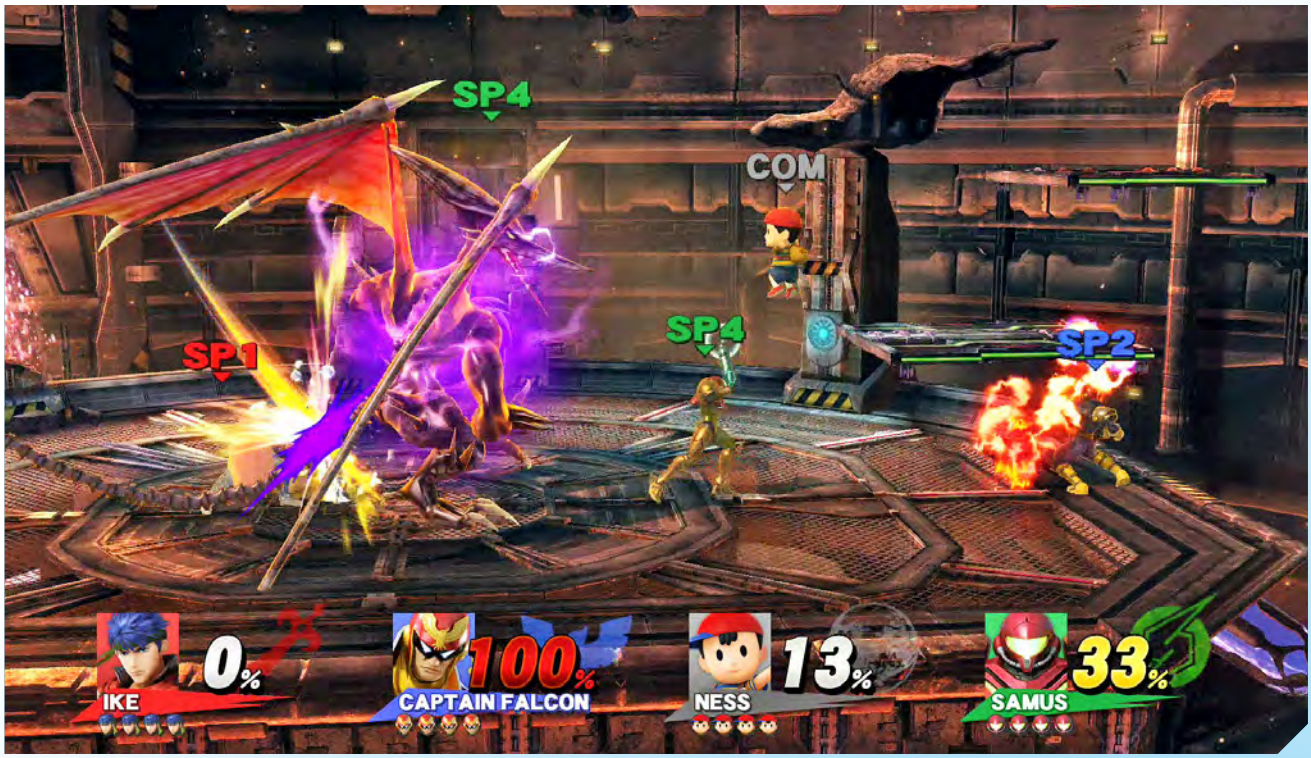


Sobald ihr euren Amiibo auf die Wii U geladen habt, dürft ihr etwas Individualisierung betreiben und seine Werte verbessern. Seid ihr damit fertig, müsst ihr ihn …

… anschließend wieder auf den Chip in der Figur speichern. Wie genau das Lernverhalten der KI funktioniert, erklären wir euch in der nächsten Ausgabe im Test.

Auch hier bewegt ihr euch, nachdem die Würfel geworfen sind, über die Karte, sammelt Power-Ups ein und jagt zufällig auftauchenden Trophäen hinterher. Viel wichtiger ist jedoch, dass ihr genügend Kämpfer in euer Team holt, denn mit diesen müsst ihr am Ende des Spiels in einem finalen Match antreten. Welche das sind, kann sich von Runde zu Runde ändern, da neue Items ganz zufällig auf der Karte erscheinen. Hinzu kommt, dass im Falle eines Aufeinandertreffens von zwei Kämpfern alle Spieler einen Charakter setzen müssen und diesen im Falle einer Niederlage verlieren. Feiges Verstecken ist also nicht möglich, ein hoher Zufallsfaktor (immerhin ist es ein Würfelspiel) kann jedoch ebenfalls nicht abgestritten werden. Wer dem Schicksal nicht vertrauen will und lieber komplett auf die eigenen Fähigkeiten setzt, kann sein Glück noch in anderen Spielmodi versuchen. Meister- und Crazy-Aufträge locken mit haufenweise Gold und Belohnungen, die sich mit jedem Gewinn weiter erhöhen, doch im Falle einer Niederlage sind alle Gewinne futsch. Wollt ihr auf Nummer sicher gehen, stellt ihr euch frühzeitig der Meisterhand zum Duell und bringt anschließend eure Gewinne in den Vitrinenraum. Hier dürft ihr alle Trophäen, die ihr schon eingesammelt habt, im Detail begutachten und sogar in kleinen Dioramen zur Schau stellen, mit einem Grafikprogramm bearbeiten und per SD-Karte auch ins Netz stellen. Kämpfer mit einer künstlerischen Ader dürfen sich

Augen auf: In dieser Stage dürft ihr euch von den Figuren im Hintergrund nicht entdecken lassen, sonst gibt's Saures!



Sobald Ridley auf der Karte erscheint, solltet ihr ihn ins Visier nehmen. Er kämpft dann für eine gewisse Zeit lang an eurer Seite und räumt gehörig auf.

in *Smash Bros.* also auch anderweitig austoben. Sogar einen Leveleditor hat Nintendo dazugepackt, mit dem ihr eigene Stages erstellen und teilen dürft.

Primus in HD

Dass die Wii-U-Fassung des Spiels ihren 3DS-Bruder in Sachen Spielmodi übertrumpfen wird, kann also bereits jetzt schon mit Fug und Recht behauptet werden. Doch auch an anderer Stelle bahnt sich an, dass *Super Smash Bros.* auf der Wii U das wesentlich bessere Spiel sein wird und die Handheld-Version nur ein (sehr guter) Vorgeschmack auf das Hauptgericht war. So ist es vor allem die weitaus bessere Übersicht im Kampfgeschehen, die das Spiel auf der stationären Konsole qualitativ nach oben hebt, ebenso wie das große Spektrum an Steuerungsmöglichkeiten. Gamecube-Pad, Wii U Pro Controller, Wiimote + Nunchuck oder am Ende doch wieder der 3DS: Nintendo ist sich der nötigen Sicherheit bei der Steuerung bewusst und integriert so gut wie jede Option, die es auf der Konsole gibt und mit dem Spiel kompatibel ist. Rechnet hier noch eine wunderbar abwechslungsreiche, bunte, flüssige und spektakuläre HD-Optik dazu und ihr wisst, warum es uns im Verlaufe des Jahres immer wieder eine Freude war, bei und mit Nintendo Probe zu spielen!

Marco Cabibbo

Unsere ersten Ergebnisse im Leveleditor waren noch recht bescheiden. Wir hoffen, dass ihr da Besseres zustande bekommt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„ Am 28. November kommt's drauf an: Siegen oder doch verlieren?“

Zu Beginn der letzten Präsentation war ich noch ein wenig ernüchtert. Die Amiibos sehen im Detail nicht so gut aus wie die Prototypen der E3, doch damit hatte ich ohnehin schon gerechnet. Auch mit dem total chaotischen Durcheinander, wenn acht Figuren in einer Arena kämpfen, konnte ich mich nicht recht anfreunden, aber da kommt wohl der kontrollsüchtige Turniermensch in mir hoch. Grund zur Panik müsst ihr jedoch absolut keine haben: *Super Smash Bros. für Wii U* bietet für jeden Spieler etwas, hat unglaublich viel Content auf der Platte, sieht grandios aus und wird die 3DS-Version definitiv hinter sich lassen. Zwar darf ich nicht persönlich mit Ridley ins Gefecht ziehen, ihn aber immerhin in mein Team holen und bald die Redaktionskollegen jagen. Und genau das ist es ja, was *Super Smash Bros.* seit dem ersten Teil auf dem N64 ausmacht. Neuer Status: HYPE!

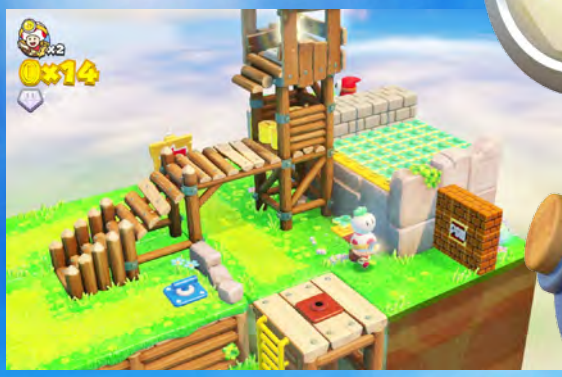
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd.
Alternative: Tekken Tag Tournament 2
Termin: 28. November 2014

Screen-Info: Alle Screenshots, die ihr in dieser Preview seht, sind in Nintendos Europa-HQ von uns persönlich erstellt worden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Keine Bewegung, ich habe einen Rettich! Mit dem Mehrzweck-Gemüse könnt ihr Gegner aus dem Spiel feuern oder, wie hier, Blöcke durchbrechen.

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

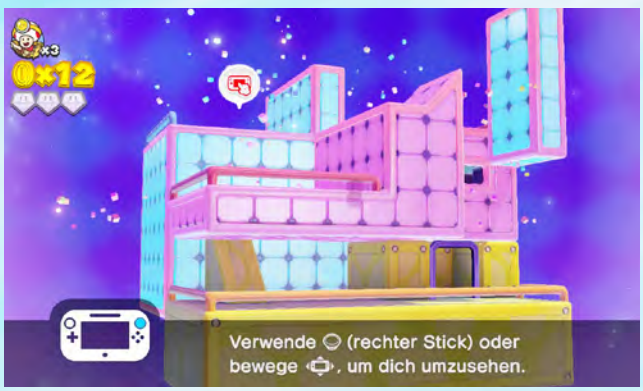
GESPIELT

Geschicklichkeit *Sokoban* war gestern: Nintendo schickt den kleinen Toad nach vorne und beweist eindrucksvoll, wie unterhaltsam auch reine Knobelspiele auf der Wii U aussehen können.

Nintendo ist nicht einfach nur ein Name, Nintendo ist ein Gefühl. Wenn man nach einem stressigen Tag nach Hause kommt, entspannen möchte und keinen Bock auf spektakuläres Triple-A-Geballere oder 250-Stunden-Rollenspiele hat, dann greift man zur Wii U, schaltet sie ein, lehnt sich zurück, sieht Mario und Co. beim Laufen über den Bildschirm zu und schon ist die Welt … tja … nintendo eben! Genau diese Art von Spiel wird *Captain Toad: Treasure Tracker*. Wir erinnern uns: Ende 2013 schlug ein Spiel namens *Super Mario 3D World* auf, das neben viel Applaus von den Fans auch eine Traumwertung in der N-ZONE-Ausgabe 01/2014 erntete; satte 92 % war uns Marios letztes Stelldichein wert. Das lag zum Teil auch an einem der drolligsten, liebenswertesten und gehaltvollsten Minispiele, das uns seit Jahren zwischen die gamegierigen Finger geraten war – „Die Abenteuer von Captain Toad“ hieß dieses charmante Puzzle-Zusatzspiel, das etliche Wii-U-Besitzer verzückte. Diese grassierende Freude wiederum verzückte Nintendo höchstpersönlich und zack, schon bekommen die Knobelabenteuer des kleinen Pilzkopfs ihr eigenes Spin-off-Spiel verpasst!

Reggie's Cube

Stellt euch einen ganzen Haufen Rubik's-Cube-Zauberwürfel vor – ihr wisst schon, diese legendären Plastik-Puzzleklötze aus den 80er-Jahren, bei denen es galt, durch korrektes Drehen der Würfelachsen eine einfarbige Fläche zu erzeugen. Jetzt stellt euch weiter vor, dass jeder dieser Zauberwürfel einen individuellen, charmanten und schon fast irrsinnig detailverliebten Anstrich bekommt. Danach werden sämtliche dieser einzigartigen mechanischen Puzzleklötze jeweils auf einem perfekt zum Thema passenden Hintergrund drapiert, toll komponierte Musik pro Spielzimmer inklusive. Nun nimmt euch ein knuffiger Erzähler bei der Hand und geleitet euch mit viel Geduld von einem genial präsentierten Würfel zum nächsten und lässt euch, eingerahmt in eine putzig erzählte, farbenfrohe Geschichte voller drolliger Charaktere, ein cleveres Rätsel nach dem anderen lösen. Und zu eurer Überraschung und Begeisterung stellt ihr dabei fest, dass viele dieser oberflächlich zunächst so harmlos wirkenden Knobelklötze mit Nachdruck euer Hirnschmalz zum Kochen bringen. Herzlichen Glückwunsch – ihr habt soeben das Spielprinzip von *Treasure Tracker* kapiert!



In einigen der Spielwelten kommt das Wii-U-Gamepad zum Einsatz, hier etwa zum Verschieben einzelner Levelbauteile. Denkt daran: immer alles brav absuchen!

Nein, das ist kein Screenshot einer Koop-Version – hier steuert ihr tatsächlich zwei Toads gleichzeitig mit demselben Controller. Eines der vielen smarten Spezialpuzzles.

Bitte mal herschauen, verehrte Entwicklerwelt: So integriert man das Wii-U-Gamepad gelungen ins Spiel! Die Loren-Etappen lockern die Puzzles super auf.

Das Einsammeln des Sterns beendet den jeweiligen Level, ist aber nicht unbedingt das eigentliche Ziel – es warten noch Sammel-Juwelen und Herausforderungen.

Qualität kennt kein Alter

Jedes einzelne von Toads handlichen, kleinen Puzzle-Levels präsentiert euch eine runde, perfekt in sich abgeschlossene Spielwelt, die man als Pilzkommandant vor der Konsole schnell erfassen, verstehen und dann bis in den letzten Winkel genüsslich ausprobieren kann. Schön anspruchsvolle Stellen gibt es dabei zuhauf, echten Druck macht euch aber stets nur der eigene Ehrgeiz. Die Basis- und Bonus-Herausforderungen, das je nach Knobellevel leicht abgewandelte Gameplay und die frischen, cleveren Ideen, die euch in jeder neuen Runde erwarten, erklären sich dabei nicht nur elegant von selbst, sie generieren auch eine unerhörte Motivation zum endlosen Weiterspielen. Es würde uns nicht wundern, wenn einige Wii-U-Besitzer beim Release von *Treasure Tracker* am 2. Januar 2015 das Spiel in einem Rutsch durchzocken. Das Beste daran: Nach dieser ersten Runde warten immer noch zusätzliche Schatzsucher-Spezialziele auf euch. Und Highscores. Und Time-Trial-Rekordzeiten. Und noch so viel mehr. In einem Level stehen Stealth-Passagen im Vordergrund, in denen ihr neugierigen Shy Guys ausweichen müsst. Im Nächsten ist das geschickte Umlegen mehrerer Schalter gefragt. Ein ander Mal dürft ihr in temporeichen Abschnitten auch eine Fahrt mit einer Lore unternehmen und unterwegs Raubvögel mit Wurfrettichen abschießen. Oder wie wäre es mit einem Bonuslevel, in dem ihr in kurzer Zeit auf herrlich unterhaltsame Art Hunderte wertvoller Goldmünzen aus dem Boden zerrt? Wann immer *Captian Toad* auch nur ansatzweise Gefahr läuft, sich gewohnt anzufühlen, wartet ein frisches Gameplayelement auf euch, das zudem noch Hand in Hand geht mit zauberhaft gestalteten kleinen Videospieluniversen. Das hier wird Spielspaß und Zockerfreude pur – frei von jeglicher Altersempfehlung.

Benjamin Kegel

Leicht zu erlernen, schwer zu meistern – dieser gute, alte Gamedesign-Leitspruch passt perfekt zu Toads Rätselreigen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Konzentrierte gute Laune in Discform“

Als ich auf Viktors Frage nach „Wer möchte denn die Vorschau zu *Captain Toad* übernehmen“ sacht meine Hand gen Zimmerdecke hob, rechnete ich damit, einen schönen kleinen Artikel zu einem schönen kleinen Rätselspiel schreiben zu dürfen. Was ich Depp aber wieder einmal komplett unterschätzt hatte, war Nintendos bemerkenswerte Fähigkeit, aus jeder noch so klitzekleinen Spielidee durch eine irrsinnige Hingabe zu gestalterischen und inhaltlichen Details eine liebenswerte digitale Persönlichkeit auf die Beine zu stellen. *Treasure Tracker* wird zwar kein Meisterwerk, dafür ist der Puzzle-Ansatz dann doch einfach zu dünn. Aber es wird zweifellos eines der herzlichsten, gastfreundlichsten und auf Wunsch auch fordernsten Knobelspiele des kommenden Jahres.

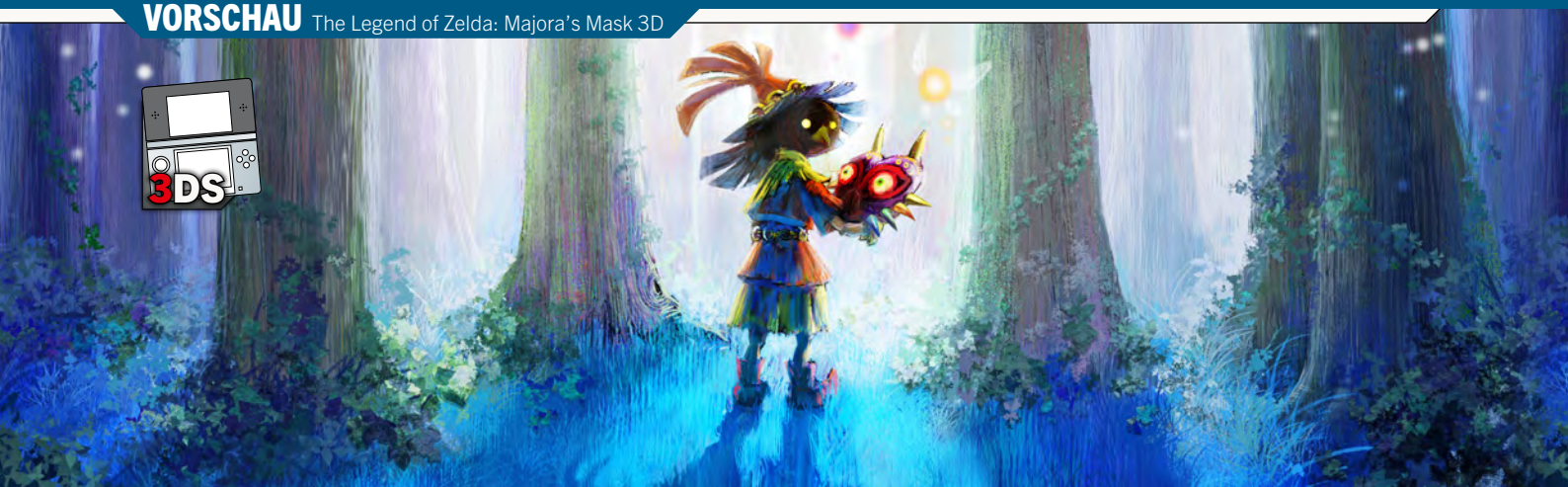
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Game & Wario
Termin: 2. Januar 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir aus der uns vorliegenden *Treasure Tracker*-Vorschauversion abgelichtet. In Bewegung sieht es sogar noch besser aus!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

Action-Adventure Das, womit so ziemlich jeder gerechnet hat, wurde nun endlich bestätigt: Schon bald begibt sich Zipfelmützen-Träger Link auch auf dem 3DS auf Masken-Jagd!

Kurz vor Redaktionsschluss ließ Nintendo die Bombe platzen, deren Lunte man schon seit mehreren Monaten gerochen hatte: *The Legend of Zelda: Majora's Mask* erscheint für den 3DS. Das Remake des N64-Hits aus dem Jahre 2000 entsteht höchstwahrscheinlich wie schon *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* beim externen Entwicklerstudio Grezzo. Auch sonst existieren viele Parallelen: Grafisch gleicht das Spiel dem vorhergegangenen 3D-Remake wie ein Ei dem anderen und bietet eine zeitgemäße Optik, die sich dennoch stark am Stil der 64-Bit-Vorlage orientiert. Die Menü-Verwaltung per Touchscreen wurde ebenfalls übernommen und erlaubt einen intuitiveren Item-Wechsel als im Original. Noch nicht bekannt gegeben wurde hingegen, ob es auch neue Inhalte in das Spiel schaffen werden oder ob es sich um eine 1:1-Kopie des ursprünglichen Abenteuers handeln wird. *Ocarina of Time 3D* hat abseits des Hauptspiels zwar einen zusätzlichen, schwereren Spielmodus namens *Master Quest* zu bieten, der mit völlig anderen Rätseln in den Dungeons aufwartet. Dieser Modus wurde aber nicht extra für die 3DS-Umsetzung programmiert, sondern fand sich bereits in der Gamecube-Version des *Zelda*-Klassikers. Wir rechnen nicht damit, dass die Entwickler in *Majora's Mask 3D* einen anderen Weg gehen und zum Beispiel neue Dungeons oder Items in das Spiel integrieren werden.

Drei Tage Zeit

Das sollte euch angesichts der extrem hohen Qualität des Titels aber kaum stören. Trotz der technischen Gemeinsamkeiten fühlt sich *Majora's Mask* dabei grundlegend anders an als *Ocarina of Time*. Das fängt schon bei der – für *Zelda*-Verhältnisse – ungewöhnlich düsteren Hintergrundgeschichte des Abenteuers an. Vom unheimlichen Horror Kid seines treuen Pferds Epona beraubt, macht sich Link auf in die Parallel-Dimension Termina, um seinen Gefährten wieder zu befreien. Dort jedoch erwartet ihn ein wesentlich größeres Problem, denn ein fies grinsender Mond hängt über dieser Welt und droht, nach Ablauf von drei Tagen auf die Erde zu stürzen und alles Leben auszulöschen. Mithilfe seiner bewähr-

Der direkte Vergleich zeigt: Wie schon beim *Ocarina of Time*-Remake wurde für die 3DS-Neuauflage der Maskensammelei ordentlich an der Grafikschraube gedreht.

So weit solltet ihr es besser nicht kommen lassen: Am Ende des dritten Tages geht unweigerlich die Welt unter, wenn ihr nicht rechtzeitig rückwärts durch die Zeit reist.

Kennern des Originals dürfte dieser Ort noch gut in Erinnerung sein, hat er doch bei so manchem jungen Nintendo-Fan für Herzrasen und Albträume gesorgt.

ten Okarina muss Link nun durch die Zeit reisen und diese drei Tage immer und immer wieder erleben, um irgendwie den Untergang Terminas abzuwenden. Dieses Zeit-Feature wirkt sich direkt auf das Gameplay aus und bietet neben der melancholischen Endzeit-Geschichte die zweite große Neuerung des Spiels. Der Zeitrahmen von 72 Stunden, der euch zur Verfügung steht, läuft unbarmherzig ab und wenn ihr nach Ablauf der drei Tage eine Aufgabe nicht erledigt habt, müsst ihr sie nach einer Reise in die Vergangenheit ein weiteres Mal meistern. Das ist gerade in den Dungeons eine Herausforderung, da diese oftmals durch ihre verwinkelte Struktur einiges an Hirnschmalz und damit Spielzeit benötigen. Zwar dürft ihr auch nach einer Rückkehr in die Vergangenheit wichtige Items wie Bogen, Enterhaken und Co. behalten, Verbrauchsgegenstände wie gesammelte Pfeile oder Rubine könnt ihr bei eurer Zeitreise hingegen nicht mitnehmen. Auch in den Dungeons gesammelte kleine Schlüssel verbleiben nicht in eurem Inventar, sodass ihr bei einem zeitbedingten Zwangsabbruch Teile der Tempel erneut bewältigen müsst.

Viel zu tun in Termina

Zu guter Letzt stellt der Fokus auf das Sammeln von abwechslungsreichen Masken mit allerlei verschiedenen Fähigkeiten ein Novum in der *Zelda*-Geschichte dar. Insgesamt 24 Stück der kreativen Gesichtsbedeckungen könnt ihr im Spielverlauf entdecken. Drei davon – die Deku-, die Goronen- und die Zora-Maske – lassen euch in die Körper der jeweiligen Rassen schlüpfen und sind relevant für den Spielverlauf. Der Großteil der Masken ist jedoch nicht zwingend für den Abschluss der Haupthandlung nötig. Für das Erlangen fast aller Masken ist das Abschließen einer umfangreichen Nebenaufgabe Voraussetzung. Überhaupt ist *Majora's Mask* das *Zelda*-Spiel mit der mit Abstand größten Fülle an Side-Quests. Die meisten der Herausforderungen können zudem nur an bestimmten Tagen und zu festen Uhrzeiten erledigt werden. Oft erzählen die Neben-Quest kleine, in sich abgeschlossene Geschichten vor dem Hintergrund der drohenden Apokalypse. Da verzeiht man es dem Abenteuer gerne, dass das Hauptspiel mit nur vier Dungeons kürzer ausfällt als die meisten anderen *Zelda*-Titel. Wer alle zusätzlichen Aufgaben meistert, ist nämlich mindestens so lange beschäftigt, wie man für einen Durchlauf in *Twilight Princess* und Co. benötigt.

Beste Aussichten

Neben frischen Inhalten stehen auch New-Nintendo-3DS-exklusive Features wie eine mittels zweitem Analogstick frei drehbare Kamera zur Debatte. Im Originalspiel könnt ihr – wie in *Ocarina of Time* – die Ansicht lediglich per Knopfdruck hinter Link zentrieren. Eine manuell justierbare Kamera wie in *Wind Waker* oder *Twilight Princess* wäre eine willkommene Neuerung Schon bald wissen wir Bescheid, schließlich erscheint *Majora's Mask 3D* bereits Anfang 2015 in Europa.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eines der außergewöhnlichsten *Zelda*-Abenteuer tritt erneut ins Rampenlicht!"

Es fällt mir schwer zu entscheiden, worauf ich mich mehr freue – auf das neue *The Legend of Zelda* für die Wii U oder auf das *Majora's Mask*-Remake für den 3DS. Ich gehöre nämlich zu jenen Fans, die das oftmals übersehene N64-Abenteuer als eines der besten der gesamten *Zelda*-Historie ansehen. Das liegt nicht nur an der ungewöhnlich düsteren Atmosphäre, sondern auch am Spielprinzip, welches das Serien-Konzept durch den konstanten Zeitdruck gehörig auf den Kopf stellt. In Verbindung mit der ordentlich aufgebohrten Grafik sowie den so gut wie sicheren Verbesserungen etwa bezüglich Steuerung und Menüführung bleibt mir nur zu sagen: Ich will es haben! Jetzt!

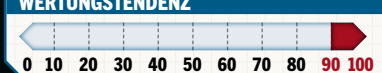
Die meisten Bewohner Terminas wie etwa Guru-Guru werden Spielern von *Ocarina of Time* ziemlich bekannt vorkommen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
Alternative: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Termin: 1. Quartal 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem Ankündigungs-Trailer zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*. Das fertige Spiel dürfte genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Das Design der Monster ist wie in den Vorgängern sehr gelungen. Jedes der Viecher verfügt über individuelle Schwachpunkte, die ihr nutzen müsst, um erfolgreich zu sein.

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Rollenspiel Ultimative *Monster Hunter 4*-Version, ultimativer Spielspaß? Wir konnten in eine weit fortgeschrittene Fassung der spaßigen Ungeheuer-Hatz hineinspielen und verraten euch unsere Eindrücke.

In Japan ist *Monster Hunter 4* eigentlich schon fast wieder ein alter Hut: Dort erschien die 3DS-exklusive Monsterhatz bereits im September 2013. Weil die Serie in Nippon aber ungefähr so beliebt ist wie Freibier in Deutschland, war es mit einem einmaligen Release bisher bei keinem der Ableger der Reihe getan. Auch Teil vier bildet da keine Ausnahme: *Monster Hunter 4: Ultimate* bietet neue Monster, neue Items, neue Locations und viele andere frische Inhalte – und erscheint anders als das Originalspiel Anfang 2015 auch in Amerika und Europa. Anhand einer drei Missionen umfassenden Demo einer weit fortgeschrittenen Version des Spiels konnten wir neue Eindrücke aus dem 3DS-Abenteuer sammeln.

Jagdfieber

Die vielleicht wichtigste Neuerung zuerst: Anders als in der 3DS-Version von *Monster Hunter 3: Ultimate* sowie der japanischen Erstauflage des vierten Teils dürfen endlich auch Handheld-Recken online auf die Jagd gehen. Da das Abenteuer wie alle Ableger der Reihe stark auf das Koop-Erlebnis ausgelegt ist, ist das ein ziemlich feiner Zug. Im Team sind die Gefechte gegen die teils riesigen, namensgebenden Monster gleich einen ganzen Zacken leichter zu bewältigen – jedoch weit davon entfernt, leicht zu sein. Nur wer vor den Missionen die richtige Wahl bezüglich Ausrüstung und Heil-Items trifft und sich mit einer gehörigen Portion Strategie ins Schlachtgetümmel wirft, hat eine Chance auf Erfolg.

Während die normalen Monster, welche die Levels bevölkern, mit ein paar wenigen Schlägen oder Schüssen eurer Waffen außer Gefecht gesetzt werden können, vertragen die Bossgegner oftmals Unmengen von Schaden und teilen ebenso viel aus. Stets müssen die verschiedenen Angriffsmuster studiert und Schwachpunkte erkannt werden, damit die Fieslinge euch nicht einfach überrennen. Viele eurer Feinde verfügen zudem über separate Schadenszonen; haut ihr ihnen zum Beispiel lange genug auf die Beine, fangen sie an zu hinken oder versuchen gar zu fliehen und stellen daraufhin gleich eine wesentlich geringere Gefahr dar. Eine neue Funktion, die etwas Abwechslung in den Jäger-Alltag bringt, ist die

Ob mit leichter Bewaffnung (oben) oder mächtigem Dreschprügel (unten): Ohne überlegtes Vorgehen habt ihr nur selten eine Chance gegen starke Bestien.

Wer will, kann sich optional zuschaltbare und sehr hilfreiche Tutorial-Texte zu Gemüte führen. Im Koop-Modus existiert diese Hilfe-Funktion allerdings nicht.

Möglichkeit, von Vorsprüngen auf die Rücken größerer Kreaturen zu springen. Einmal aufgesessen, könnt ihr auf diese Weise massiven Schaden austeilen. Ebenfalls neu: Die verschiedenen Level-Abschnitte verfügen ab und an über dynamische Elemente, die Einfluss auf den Kampfverlauf haben können. Zu Schade, dass die Bereiche jedoch wie in den Vorgängern wieder einmal sehr klein ausfallen. Auch grafisch handelt es sich beim vierten Monster-Abenteuer nicht wirklich um einen Augenschmaus: Zwar sind die Hintergründe meist sehr hübsch anzusehen und die künstlerische Gestaltung von Welt und Monstern ist über jeden Zweifel erhaben. Doch die Qualität der Texturen ist – freundlich ausgedrückt – bescheiden. Oftmals wandert ihr über Flächen und an Wänden vorbei, die an selige N64-Zeiten erinnern.

Schnelle Jagdgesellschaft

Wesentlich besser als in den bisherigen Handheld-Ablegern der Reihe funktioniert dafür die Steuerung. Obwohl in dieser Hinsicht eigentlich nicht viel verändert wurde, geht vor allem die Kamera-Kontrolle dank dem virtuellen Stick oder Digi-Kreuz wesentlich flotter von der Hand. Puristen können aber beruhigt sein: Das Circle Pad Pro wird natürlich ebenfalls unterstützt und auch von den zusätzlichen Buttons des 2015 erscheinenden New Nintendo 3DS wird *Monster Hunter 4: Ultimate* Gebrauch machen. Ebenso positiv hervorzuheben sind die sehr kurzen Ladezeiten des Spiels. Die Spielersuche geht sehr schnell vonstatten und bis man eine Mission starten kann, vergehen danach stets nur wenige Sekunden. Von dieser vorbildlichen Gestaltung kann sich sogar so mancher Konsolen-Titel noch eine Scheibe abschneiden! Wird sind zuversichtlich, dass die Gruppen-Erstellung samt Level-Start auch in der fertigen Version so flüssig ablaufen wird.

Kleider machen Klempner

Übrigens: Neben bereits angekündigten, *Ultimate*--Edition-exklusiven Figuren-Kostümen zum Beispiel zu *Sonic* und *Taiko no Tasujin* werden es auch putzige Mario und Luigi-Klamotten ins Spiel schaffen – für ordentlich Fan-Service ist also definitiv gesorgt. **Lukas Schmid**

Die Texturen sehen durch die Bank sehr altbacken aus. Die künstlerische Gestaltung der Levels ist aber bemerkenswert.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Viele gute Ansätze, doch anscheinend ebenso viele unnötige Altlasten."

Monster Hunter 4: Ultimate fühlt sich gegenüber dem 3DS-Vorgänger in vielen Punkten wertiger an: Die Steuerung ist noch präziser (auch ohne den C-Stick des New Nintendo 3DS), die Monster gehen noch gefinkelter vor, endlich dürfen auch Handheld-Jäger online in die Schlacht ziehen und neue Funktionen wie Sprung-Angriffe machen viel Spaß. Allerdings finden sich auch viele überholte Elemente im Abenteuer. So wirken viele Texturen extrem verwaschen und die Level-Abschnitte sind stets sehr klein, was den Erkundungsdrang ziemlich hemmt. Nichtsdestotrotz kommt Anfang 2015 das voraussichtlich bisher beste *Monster Hunter* auf uns zu.

INFOS

Hersteller: Capcom/Nintendo
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter 3: Ultimate
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Nintendo kam bei uns in der Redaktion vorbei und erlaubte es uns, selbst Screenshots aus der Anspiel-Fassung von *Monster Hunter* aufzunehmen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level.
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ▬ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), Donkey Kong Country 2 (Wii U VC), Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut (PS3)
Sieht gerade: Dornröschen auf Blu-ray
Hört gerade: Lindsey Stirling - Shatter Me
Und sonst: Ein Monat ist rum, ich habe 105 Spielstunden auf der Uhr bei Hyrule Warriors und habe – abseits von DLC-Inhalten – nun tatsächlich fast alles freigespielt. Wahnsinn! Dass ich aber auch aus den DLC-Packs alles rausholen werde, bezweifle ich derzeit. Spaß macht es, aber es gibt so viele andere spannende Spiele!

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Skylanders: Trap Team (auf allem, was nach Konsole aussieht …), The Last of Us Remastered (PS4), Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)
Sieht gerade: Interstellar. Im Cinemagnum in Nürnberg. Sabber!
Hört gerade: Epic Rap Battles of History – endlich geht die vierte Staffel los.
Und sonst: Hurra, mein Mewtu kehrt zurück in die Smash-Bros.-Riege :D! Oh shit, das bedeutet, ich muss mich jetzt zwischen Mewtu und Glurak entscheiden D:!

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: Forza Horizon 2 (Xbox One)
Hört gerade: Hugo Boston – Early Morning Halloween (www.soundcloud.com)
Und sonst: Bei mir steht nun neben einer weißen Wii U und einer PS4 auch die schicke, weiße Variante der Xbox One zu Hause. Das am 31. Oktober veröffentlichte Sunset-Overdrive-Bundle war einfach zu verlockend und so habe ich mir mein eigenes Weihnachtspräsent kurzerhand ein bisschen früher gekauft. Am darauffolgenden Wochenende brach dann auch gleich das Horizon-2-Fieber bei mir aus!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Youkai Watch 2 (3DS), Shin Megami Tensei 4 (3DS), Illusion of Time (SNES)
Hört gerade: At the Gates: At War With Reality, Scar Symmetry: The Singularity
Und sonst: Mit jedem Urlaub, den ich in Japan verbringe, wächst meine Zuneigung zu diesem Land. Das Essen ist fantastisch, die Arcade-Szene lebt und die Menschen sind so unfassbar freundlich. Egal ob in den sauberen Bahnen, auf den Tanzflächen oder einfach nur unterwegs auf der Straße. Kyoto, wir sehen uns wieder.

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Mit dem Gedanken, diesmal nur Blödsinn in den Teamkasten zu schreiben.
Sieht gerade: Seinen Teamkasten an und beschließt, eben das zu tun.
Hört gerade: Das melodische Organ von Redaktionsleiter Wolfgang im Hintergrund.
Und sonst: Urlaub, ich komme! Anfang Dezember geht es für mich erst nach Österreich zu meiner Familie und anschließend nach Taiwan, wo meine liebe Freundin gerade zwecks Recherche für ihre Promotion verweilt. Schnitzel und Guazirou – herrlich!

LARS KROMAT (41, Layout)

Spielt gerade: X-Plane 10.30, Platzrunden auf EDDN.
Sieht gerade: Stromberg, Penny Dreadful und Arrested Development auf Netflix
Hört gerade: And You Will Know Us By The Trail Of Dead – IX
Und sonst: Platzrunde, Platzrunde, Platzrunde und noch eine Platzrunde. Irgendwann schaffe ich es dann vermutlich auch mal in Perfektion. Bis es jedoch so weit ist, heißt es auch weiterhin: Platzrunde, Platzrunde, Platzrunde und, weil es so schön war, noch eine Platzrunde.

MAX DREWS (20, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Super Smash Bros. (3DS), Wii Party U (Wii U), Hearthstone (Mac/iOS)
Sieht gerade: Gone Girl (Top-Film!)
Hört gerade: Gone-Girl-Soundtrack
Und sonst: Sehe ich auf dem Foto etwas … angestrengt aus? Das liegt daran, dass der amerikanische Zeichner Don Rosa mir gerade eine seiner selbstgezogenen Chilis angeboten hat, die ich in einem Happen gegessen habe. Später habe ich dann rausgefunden, dass es sich um eine „Carolina Reaper" handelte – die schärfste Chili der Welt. Na, wohl bekomms!

THUONG KIEU NGUYEN (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Red Dead Redemption (PS3), Skyrim (PS3)
Sieht gerade: Akame ga Kill
Hört gerade: Tokyo Ghoul OP
Und sonst: Bin ich schon auf der Suche nach der nächsten beruflichen Herausforderung. Die Aussichten sind nicht besonders rosig, aber ich bin zuversichtlich. In der Zwischenzeit überschütte ich meine Playstations namens Bill und Ronan mit Aufmerksamkeit und tippe wundervolle Bewerbungen, wenn mir vom Zocken nicht gerade die Finger bluten!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Donkey Kong Country 2	Donkey Kong Country 2	Donkey Kong Country 2	Ultimate NES Remix
FLOP-TITEL	-	-	Lego Batman 3	-

Pokémon ORAS (3DS)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 32

Anders als manch anderer Fan habe ich *Pokémon* nie als RPG-Offenbarung verstanden, habe mit den Taschenmonster-Sammeleien aber immer viel Spaß – und somit freilich auch mit *Alpha Rubin* und *Omega Saphir*. **8**

Pokémon X/Y hat mir schon sehr gut gefallen und *ORAS* bringt wieder neue Mega-Entwicklungen ins Spiel. Ein komplett neuer Teil wäre mir aber noch lieber gewesen. Und am besten gleich für Wii U mit Amiibo-Support. **8**

Hach, schon wieder ein *Pokémon* in der Meinungsmache, wo ich erneut das gleiche Statement wie eh und je abgebe: Das Sammeln mag echt faszinierend sein, doch die RPG-Mechanik ist mir zu oberflächlich. **7**

An *Pokémon* hat mich schon immer mehr die Monsterriege selbst als das zugrundeliegende Rollenspiel begeistert. Und da bekomme ich viele meiner Lieblinge im Augenblick eher bei *Smash Bros.* ab. **7**

Lego Batman 3 – JVG (Wii U)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 36

Ich habe inzwischen gefühlt 97 Lego-Abenteuer gespielt oder getestet – und kann vom gelungenen Humor der Reihe nach wie vor nicht genug bekommen. Auch *Lego Batman 3* hat mich wieder in seinen Bann gezogen. **8**

Und wieder ein *Lego*-Spiel. Ich habe langsam das Gefühl, die erscheinen schneller als Pickel bei pubertierenden Teenagern. Immerhin ist *Lego Batman 3* richtig gut. Vielleicht greife ich sogar mal wieder zu. **7**

All dem lustigen Humor und den Anspielungen zum Trotz weiß ich auch mit dem 97. Lego-Titel nicht viel anzufangen. Routiniert fährt Batman hier sein Programm ab, ohne viel Neues zu bieten. **6**

Unter diesen ominösen 97 *Lego*-Spielen bewegt sich *Lego Batman 3* im oberen Mittelfeld mit leichter Tendenz nach noch weiter vorne. Für junge Daumensportler und Lego-Fans auf jeden Fall eine gute Wahl. **7**

Ultimate NES Remix (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 42

Nein, ganz so gut wie die eShop-Versionen für die Wii U ist die 3DS-Fassung von *NES Remix* nicht. Weil's aber von Nintendo kommt, ist „nicht ganz so gut" nach wie vor richtig, richtig gelungen – wenn man Retro mag. **8**

Den alten NES-Klassikern mit völlig veränderten Regeln frischen Wind einzuhauchen halte ich für eine klasse Idee. So kann ich einerseits in Nostalgie schwelgen und andererseits Neues erleben. **8**

Lukas hat es schon angedeutet: Wenn man Retro mag, mag man auch *NES Remix*. Natürlich habe ich meinen Spaß an der Compilation, doch reicht der Inhalt nicht, um mich vollends zu begeistern. **7**

Du weißt, dass du alt wirst, wenn einige deiner ersten Spiele aus Kindertagen jetzt als „Retrofassung" wieder auf deinem Schreibtisch landen. Aber wenn ich dafür Games wie *Remix* bekomme, werde ich gerne grau. **8**

Shin Megami Tensei 4 (3DS)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 44

Ich habe einige der älteren *Shin Megami Tensei*-Teile gespielt, bin aber wie Viktor eher den *Persona*-Spielen zugeneigt. Dennoch: Auch Teil vier ist ein rundum gelungenes Abenteuer mit jeder Menge Charme. **8**

Ich freu mich über jedes Rollenspiel, das es zu uns schafft – so auch über *Shin Megami Tensei 4*. Allerdings bin ich eher ein Fan der Ablegerserie *Persona*. Aber hey: Ohne die *SMT*-Spiele gäbe es *Persona* schließlich nicht! **8**

Zugegeben, an so charmante Figuren wie Junpei oder Chie kommen in *Shin Megami Tensei 4* keine Charaktere heran, aber das ändert nichts an dem wunderbaren RPG-Gameplay samt Szenario. **9**

Für jemanden, der sogar bei dem Versuch, „kawaii" auszusprechen, einen epic fail landet, haben japanlastige Rollenspiele halt einfach nicht so diesen Reiz wie für andere N-ZONE-Kollegen. Tu mir nicht weh, Marco! **7**

Donkey Kong Country 2 (Wii U VC)
∅ Wertung: 9,0 // Test S. 57

Ich oute mich: Ich bin nicht mit Mario und Donkey Kong aufgewachsen, sondern mit Sonic. Die Nintendo-Bande habe ich erst ab Mitte der 90er-Jahre kennen und lieben gelernt – und *Country 2* war einer der Gründe. **9**

Donkey Kong Country 2 zählt zu diesen etwa 10 bis 15 Spieleperlen, die meine Jugend geprägt haben und die ich damals rauf und runter gespielt habe. Und selbst heute noch ist das Jump & Run exzellent! **10**

Selbstredend ist es das nach wie vor tolle Gameplay dieses Meisterwerks, welches *DKC2* aus der Masse hervorstechen lässt. Unsterblich ist das Spiel für mich aber vor allem wegen dem großartigen OST. **10**

Zelda und Donkey Kong haben etwas gemeinsam: Beide sind komplett an mir vorbeigegangen. Spielerisch ist die *DK*-Serie super, keine Frage, aber ich kann mit den Helden und dem Setting einfach nix anfangen. **7**

Stealth Inc. 2: A Game of Clones (Wii U)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 61

Ich gebe zu, zu Beginn konnte ich nicht allzu viel mit dem simplen 2D-Schleicher anfangen. Wenn man sich die Zeit dafür nimmt und einige frustige Stellen ausklammert, ist's aber durchaus ein schönes Spiel. **7**

Den ersten Teil habe ich auf der Playstation 3 mal angefangen, aber zum Durchspielen fehlte mir die Geduld. Schleichspiele mag ich eben nur vereinzelt. Trotzdem ist *Stealth Inc. 2* ein feines Indie-Spiel. **7**

Bei Spielen, die sich dem ach so lustigen Meme-Humor verschrieben haben, denke mich mir oft: „Hm, ob man da auch noch in zehn Jahren drüber lachen kann?". *Stealth Inc. 2* fällt in diese Sparte. **7**

Ein bisschen Internet, ein bisschen GLaDOS, ein bisschen Stealth und ein bisschen Hirnschmalz. Das ergibt erfreulicherweise mehr als nur ein bisschen Spiel. Zum lockeren Zeitvertreib durchaus einen Blick wert. **7**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBOS

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Ab 2015 auch für 3DS!

Kompatibel mit *Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8* sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert.
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert. Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November		
Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
Test S. 36 Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	14. November 2014
Watch Dogs	Ubisoft	20. November 2014
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg	Nintendo	21. November 2014
Die Pinguine aus Madagascar	Little Orbit	25. November 2014
Vorschau S. 16 UPDATE Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	28. November 2014
2014/2015		
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Ende 2014
Vorschau S. 20 UPDATE Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	02. Januar 2015
Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
UPDATE Splatoon	Nintendo	2. Quartal 2015
UPDATE Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	2. Halbjahr 2015
Mario Party 10	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
Devil's Third	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Family Tennis	Arc System Works	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Pac-Man & d. Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE The Swapper	Curve Games	06. November 2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	06. November 2014
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	November 2014
Thomas was Alone	Curve Studios	November 2014
Gone Home	Midnight City	Dezember 2014
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	4. Quartal 2014
Citizens of Earth	Atlus	4. Quartal 2014
High Strangeness	Midnight City	4. Quartal 2014
Ittle Dew	Ludosity	4. Quartal 2014
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	4. Quartal 2014
Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
6180 to the Moon	Turtle Cream	Ende 2014
90's Arcade Racer	Nicalis	Ende 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Ende 2014
Alphadia Genesis	Natsume Inc.	Ende 2014
Art Academy Wii U	Nintendo	Ende 2014
A.N.N.E.	Gamesbymo	Ende 2014
Aztez	Team Colorblind	Ende 2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	Ende 2014
A World of Keflings	NinjaBee	Ende 2014
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	Ende 2014
Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	Ende 2014
Chariot	Prima Originals	Ende 2014
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	Ende 2014
Dex	Treadlocks	Ende 2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Ende 2014
Flavoured Cats	CW Games	Ende 2014
Forced	BetaDwarf	Ende 2014
Forma.8	MixedBag	Ende 2014
Hyper Light Drifter	Heart Machine	Ende 2014
Infinity Runner	Wales Interactive	Ende 2014
Knytt Underground	Ripstone	Ende 2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	Ende 2014
March of War	ISOTX	Ende 2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Ende 2014
Nihilumbra	Beautifun Games	Ende 2014
Pier Solar and the Great Architects	WaterMelon	Ende 2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Ende 2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	Ende 2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Ende 2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	Ende 2014
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	Ende 2014
Stick it to the Man	Zoink!	Ende 2014
Tengami	Nyamyam	Ende 2014
The Fall	Over The Moon	Ende 2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	Ende 2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	Ende 2014
Road Redemption	Darkseas Games	Ende 2014
U Craft	Nexis Games	Ende 2014
Wonder Flick	Level-5	Ende 2014
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Quartal 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Quartal 2015
UPDATE Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Quartal 2015
NEU Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Quartal 2015
Rive	Two Tribes	1. Quartal 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
UPDATE Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	1. Quartal 2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
NEU Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
NEU The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
UPDATE Mega Man 7	Capcom	06. November 2014
UPDATE Mega Man X3	Capcom	06. November 2014
Breath of Fire	Capcom	Ende 2014
Demon's Crest	Capcom	Ende 2014
Mega Man Zero	Capcom	Ende 2014
Mighty Final Fight	Capcom	Ende 2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
NEU Castlevania:Circle of the Moon	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
NEU Duck Hunt	Nintendo	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
Golden Sun: Die verlorene Epoche	Nintendo	Nicht bekannt
Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
NEU Hyrule Warriors	Nintendo	Nov. 2014/Jan. 2015/Feb. 2015
NEU Mario Kart 8	Nintendo	13. November 2014/Mai 2015
NEU Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November		
Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
NEU I Love My Horse	Bigben Interactive	06. November 2014
NEU Petz Beach	Ubisoft	06. November 2014
NEU Petz Countryside	Ubisoft	06. November 2014
Test S. 42 Ultimate NES Remix	Nintendo	07. November 2014
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	14. November 2014
Adventure Time: The Secret of the N. K.	Little Orbit	18. November 2014
Test S. 32 Pokémon Omega Rubin	Nintendo	21. November 2014
Test S. 32 Pokémon Alpha Saphir	Nintendo	21. November 2014
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall	Nintendo	21. November 2014
Die Pinguine aus Madagascar	Little Orbit	25. November 2014
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	28. November 2014
2014/2015		
WRC 2014	Bigben Interactive	4. Quartal 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	Ende 2014
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	Ende 2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Ende 2014
Tetris Ultimate	Ubisoft	Ende 2014
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	Ende 2014
UPDATE Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Quartal 2015
Vorschau S. 24 Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	1. Quartal 2015
Vorschau S. 22 NEU The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	1. Quartal 2015
UPDATE Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	Mai 2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
Weitere Ankündigungen		
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
UPDATE Pac-Man & d. Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Story of Seasons	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Xenoblade Chronicles	Nintendo	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Football Up Online	EnjoyUp Games	06. November 2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	06. November 2014

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	11. Dezember 2014
Citizens of Earth	Atlus	4. Quartal 2014
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	4. Quartal 2014
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	Ende 2014
NEU Proun+	Engine Software	Ende 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Ende 2014
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	Ende 2014
Grinsia	Nicalis	Ende 2014
Gunman Clive 2	Hörberg Productions	Ende 2014
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Ende 2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Ende 2014
Strike Force Foxx	Big John Games	Ende 2014
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	Ende 2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	Ende 2014
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	Ende 2014
Whoa Dave!	Gaijin Games	Ende 2014
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
NEU Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
NEU Rune Factory 4	Nicht bekannt	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
Harvest Moon 2	Natsume	Ende 2014
Lufia: The Legend Returns	Natsume	Ende 2014
NEU After Burner 2	Sega	2015
NEU Fantasy Zone	Sega	2015
NEU Fantasy Zone 2	Sega	2015
NEU Out Run	Sega	2015
NEU Thunder Blade	Sega	2015
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
NEU Shin Megami Tensei 4	Atlus	November/Dezember 2014
NEU Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015

DEVIL'S THIRD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 1. Quartal 2015

POKÉMON
OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR

Rollenspiel Schon seit 2012 rechnen Pokémon-Fans mit den Remakes von *Rubin* und *Saphir*. Jetzt erscheinen sie schließlich. Hier kommt unser Test rechtzeitig vor Release!

Die Erwartungen an *Pokémon Omega Rubin* und *Pokémon Alpha Saphir* sind hoch. Viele Fans sehen die Originalspiele *Pokémon Rubin* und *Saphir* aus dem Jahr 2003 als die besten des Franchise an – denn dort wurden viele einzigartige Features wie zum Beispiel die *Pokémon*-Wettbewerbe neu eingeführt. Manche Funktionen wie die Geheimbasen gab es sogar ausschließlich in *Rubin*, *Saphir* und *Pokémon Smaragd*. Glücklicherweise haben es die meisten dieser Features auch in die Remakes geschafft, einen Überblick geben wir euch in einem Extrakasten auf Seite 34. Nicht zuletzt hat aber auch das Design der Hoenn-Region, die der Protagonist im Verlauf der Spiele bereist, zur Beliebtheit der Editionen beigetragen: Hier gibt es üppige Graslandschaften, eine Wüste, aktive und erloschene Vulkane und außerdem sehr viel Wasser. Reichlich Potenzial für optisch beeindruckende Schauplätze aller Art ist also vorhanden – und die Entwickler nutzen die Gelegenheit auch!

Neue, alte Grafik

Natürlich sind alle Charaktere und Pokémon jetzt nicht mehr wie anno dazumal grob pixelig dargestellt, sondern wurden fein polygonal modelliert. Eingesetzte Attacken sehen schick aus und es gibt viele nette Details zu entdecken: Zum Beispiel am Strand sitzende Wingull, die ihr aufscheuchen könnt, sodass sie davonfliegen. Wichtige Orte werden zusätzlich durch Kamerafahrten in Szene gesetzt: Steht ihr etwa am Fuß des Vulkans Schlotberg, ragt dieser in seiner ganzen Größe vor eurem Protagonisten auf. Auch die Designs der acht Arenen können sich sehen lassen: Hier hat jeder Leiter einen eigens gestalteten, einzigartigen Kampfraum und teilweise sogar ein neues Arenarätsel spendiert bekommen. Und obwohl die meisten Orte sich im Aufbau nicht geändert haben, gibt es ein paar mit großen Umgestaltungen: Aus dem recht kleinen Malvenfroh City ist jetzt zum Beispiel die größte Stadt in ganz Hoenn geworden. Sie ist kaum wiederzuerkennen!

Weiterhin Ruckler in Kämpfen

Grundsätzlich basiert die Grafik von *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* aber auf der exakt gleichen Engine wie die letzten Editionen *X* und *Y*. Die sahen ziemlich gut aus, weswegen wir es als weniger tragisch ansehen, dass sich die Grafik innerhalb eines Jahres nicht verbessert hat – sehr wohl bemängeln wir aber, dass auch offensichtliche technische Mängel nicht beseitigt wurden. Denn auch in *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* kommt es schon in ganz normalen 1-gegen-1-Kämpfen zu kleinen Bildrucklern. Noch schlimmer wird es, wenn mehr als zwei Pokémon gegeneinander antreten (also etwa in Massenbegegnungen oder Doppelkämpfen), und mit eingeschaltetem 3D-Effekt seht ihr Kämpfe sogar nur äußerst selten ruckelfrei. Generell ist stereoskopisches 3D allerdings erneut ausschließlich an ausgewählten Stellen und bei Weitem nicht überall verfügbar. Welche Features noch aus *X* und *Y* übernommen wurden, zeigen wir euch ebenfalls im Extrakasten auf Seite 34.

Kaum veränderte Handlung

Kaum verändert hat sich auch die Hintergrundgeschichte der beiden Remakes: Die bösen Teams Magma (in *Omega Rubin*) bzw. Aqua (in *Alpha Saphir*) wollen die Landmassen bzw. die Ozeane vergrößern, um den Pokémon ihren natürlichen Lebensraum zurückzugeben, der ihrer Ansicht nach von den Menschen zerstört wird. Dazu setzen sie auf die Kräfte der beiden Legendären Pokémon Groudon und Kyogre: Groudon hat die Macht, sehr starkes Sonnenlicht hervorzurufen, während Kyogre es unerlässlich regnen lässt. Die beiden Wesen lieferten sich bereits vor Urzeiten einen gewaltigen Kampf, bevor sie in einen tiefen Schlaf fielen. Das Ziel der bösen Teams ist natürlich, das jeweilige Legendäre Pokémon aufzuwecken. Neu ist, dass Groudon und Kyogre jetzt über Proto-Formen verfügen, durch die sie noch mächtiger und fast schon unfair stark werden. Das Geheimnis der Protomorphose lüftet ihr im Verlauf des Spiels.

Findet versteckte Pokémon!

Die Remakes beschränken sich allerdings nicht darauf, Inhalte aus alten Spielen zu recyceln und sie nur etwas hübscher zu verpacken – sie haben auch eine Handvoll Neuheiten zu bieten, die tatsächlich eine Bereicherung darstellen.

Erstens ist es jetzt möglich, durch leichtes Bewegen des Schiebepads zu schleichen. Wenn man es sich genau überlegt, ist es völlig absurd, dass man in einem Spiel wie Pokémon bislang noch nie schleichen, sondern höchstens nicht rennen konnte, um beispielsweise im hohen Gras nicht attackiert zu werden. Wer schleicht, entgeht häufiger Kämpfen gegen wilde Pokémon. Vor allem könnt ihr euch aber an versteckte Pokémon anschleichen. Die tauchen zufällig im hohen Gras auf und sind dort als Schatten sichtbar. Nähert ihr euch vorsichtig genug, könnt ihr gegen das Exemplar kämpfen und es einfangen. Das lohnt sich oft, weil versteckte Pokémon manchmal Attacken beherrschen, die sie eigentlich

Professor Birk ist ohne ein Pokémon an seiner Seite ins hohe Gras gegangen. Dabei lernt doch jeder Pokémon-Neuling, dass das eigentlich gar nicht geht!

Reptain ist nicht zu Späßen aufgelegt, sondern holt zu einem Laubklingen-Angriff aus! Das Magnayen gehört Aqua-Boss Adrian, gegen den wir uns behaupten müssen.

Die Karte von Malvenfroh City lässt nur erahnen, wie groß die Stadt geworden ist: Sie erstreckt sich über zwei Stockwerke und ist damit deutlich größer als 2003.

Dieses Knilz wirkt auf den ersten Blick nicht so besonders – allerdings beherrscht es bereits Samenbomben, was es normalerweise erst auf Level 41 erlernt.

Eindrucksvoll: Hier steht ihr mit eurer Rivalin Maike am Fuß des Schlotbergs. Oft ist gerade an solchen Stellen dann auch der 3D-Effekt verfügbar.

TRADITION TRIFFT MODERNE

Pokémon Omega Rubin und _Alpha Saphir_ bieten zwar auch neue Spielelemente, sie basieren aber auf ihren Vorgängern _Pokémon Rubin_ und _Saphir_ und haben außerdem zeitgemäße Features aus _X_ und _Y_ eingebaut bekommen. Wir zeigen euch, welche Elemente das genau sind!

TRADITION

GEHEIMBASEN

Ihr könnt euch wie in den Originalspielen eine eigene Geheimbasis einrichten. Diese könnt ihr nicht nur mit vielen Deko-Objekten schmücken, sondern auch per StreetPass an andere Spieler senden und diese dann in ihren Basen bekämpfen! Zudem bieten die Super-Geheimbasen ein „Capture the Flag"-Spiel, bei dem ihr für das Stehlen von Flaggen aus fremden Basen belohnt werdet. Eure Basis könnt ihr zudem per QR-Code über das Internet verbreiten.

WETTBEWERBE

Die Wettbewerbe kehren als Wettbewerb Live! zurück. Es gibt nach wie vor fünf Kategorien, in denen sich eines eurer Pokémon gegen drei Kontrahenten behaupten muss: dazu müsst ihr es einerseits mit Pokériegeln füttern und andererseits die richtigen Attacken in der Kunststückrunde einsetzen. Dabei warten verschiedene Schwierigkeitsstufen auf euch, und mithilfe der 3DS-Kameras könnt ihr eure Umgebung ins Spiel integrieren. Wer will, kann sich lange Zeit mit den Wettbewerben beschäftigen.

BESONDERE ORTE UND PERSONEN

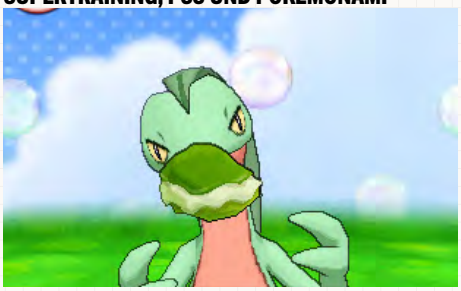
In _Rubin_ und _Saphir_ gab es besonders viele einzigartige Personen, die in den Remakes ein Comeback feiern: Etwa der skurrile Rätselmeister, die kampfbegeisterte Familie Sihger und die rasenden Reporter Pia und Udo, um nur einige zu nennen. Bei den Wettbewerben wurden allerdings die Juroren leider abgeschafft. In der Summe stellen all diese Personen mit den dahinterstehenden Konzepten Stunden an zusätzlichem Spielspaß.

MODERNE

MEGA-ENTWICKLUNGEN

Vor _X_ und _Y_ gab es sie noch überhaupt nicht, jetzt sind sie aus dem Turniergeschehen in Pokémon kaum noch wegzudenken: Mega-Entwicklungen. Logisch, dass _Omega Rubin_ und _Alpha Saphir_ da nachlegen und eine ganze Reihe neuer Mega-Entwicklungen enthüllen – jetzt erstmals auch von legendären Pokémon wie Rayquaza. Eine besondere Form der Mega-Entwicklung ist die Protomorphose, die Groudon und Kyogre vollziehen können.

SUPERTRAINING, PSS UND POKÉMONAMI



Wie schon in _X_ und _Y_ erreicht ihr alle wichtigen Mehrspielerfunktionen nahezu jederzeit über den Touchscreen im Player Search System (PSS). Kämpfe sowie der Tausch von Pokémon sind so unkompliziert möglich. Turnierspieler freuen sich auch in _Omega Rubin_ und _Alpha Saphir_ über das Supertraining, mit dem ihr eure Schützlinge schneller auf EVs trainieren könnt, und Tamagotchi-Freunde können durch PokéMonAmi Minispiele mit ihren Lieblings-Pokémon spielen und sie außerdem füttern und streicheln.

POKÉMON BANK, POKÉMOVER UND GLOBAL LINK

Was _X_ und _Y_ im Internet konnten, können _Omega Rubin_ und _Alpha Saphir_ schon lange: Ihr übertragt Pokémon aus früheren Generationen mittels Pokémon Bank und PokéMover (für die ihr allerdings ein monatliches Entgelt bezahlen müsst). Über den Pokémon Global Link ist weltweites Tauschen möglich, und mithilfe der Spielsynchro übertragt ihr euren Fortschritt ins Netz und werdet dort dafür mit Medaillen und ähnlichem belohnt.

erst viel später oder nur durch Zucht erlernen würden. Gleich zu Anfang des Spiels haben wir uns etwa ein Fiffyen geschnappt, das auf Level 5 Donnerzahn beherrschte. Auf die aus _X_ und _Y_ bekannten Rollerblades müsst ihr diesmal allerdings verzichten – in _Omega Rubin_ und _Alpha Saphir_ stehen euch dafür zwei Fahrräder als schnelle Fortbewegungsmöglichkeit zur Verfügung. Das ist zwar nicht die Welt an Innovation und frischen Ideen, aber immerhin besser, als allein auf Schusters Rappen durch die Gegend zu marschieren.

Neuheiten für Turnierspieler

Eng verbunden mit dem Schleichen ist das neue Pokédex-Navi. Auf diese Funktion könnt ihr über den Touchscreen zugreifen, und sie zeigt euch, welche Pokémon-Arten ihr an dem Ort, an dem ihr euch gerade aufhaltet, fangen könnt. Habt ihr eine Art bereits gefangen, könnt ihr das Pokédex-Navi auf Knopfdruck nach ihr suchen lassen und so schneller versteckte Pokémon genau dieser Art finden. Da das Gerät schon vor dem Kampf anzeigt, auf welchem Level sich das Pokémon befindet, welche Fähigkeit es hat und ob es besondere Attacken beherrscht, spart es euch wertvolle Zeit und erfreut vor allem Pokémon-Züchter und Turnierspieler.

Neben dem Pokédex-Navi gibt es außerdem noch drei andere Navis auf dem Touchscreen: Das Karten-Navi zeigt euch eine Karte von Hoenn mit allen wichtigen Orten an. Zusätzlich könnt ihr hier herausfinden, ob bestimmte Trainer auf einer Route ein Rematch wollen – die Rematches werden nämlich wieder eingeführt! Dadurch könnt ihr auch nach Abschluss der Hauptstory abwechslungsreicher trainieren, als immer nur gegen die Top Vier antreten zu müssen. Über das Spiel-Navi erreicht ihr das PSS, könnt Supertrainings absolvieren oder eure Pokémon in PokéMonAmi füttern und streicheln. Schließlich gibt es noch das Video-Navi, in dem fiktive Fernsehsendungen ausgestrahlt werden, die sich mit euren Verdiensten als Trainer oder den Errungenschaften anderer Spieler, die ihr

Das Karten-Navi zeigt uns nicht nur eine Übersicht von Hoenn an, es fungiert gleichzeitig als Kampffahnder. So erfahren wir sofort, wenn ein Trainer Revanche will!

Wenn ihr euch vorsichtig genug an ein verstecktes Pokémon heranschleicht, erhaltet ihr über das Pokédex-Navi schon vor dem Kampf einige nützliche Infos zu ihm.

über StreetPass getroffen habt, beschäftigen. Das Video-Navi ist von den vier Navis unserer Ansicht nach das am wenigsten nützliche und vermutlich nur als Gimmick gedacht.

Soundtrack remastered

Omega Rubin und *Alpha Saphir* glänzen mit ihrem Soundtrack. Der besteht hauptsächlich aus Remixes und Neuvertonungen von Songs aus *Rubin* und *Saphir* und klingt auch aus besseren Boxen als denen des 3DS sehr hochwertig. Fans von damals dürften hierbei besonders nostalgisch werden, denn die Lieder sind ohne weiteres wiedererkennbar und dabei deutlich pompöser als in *Rubin* und *Saphir*. Nostalgiker werden sich übrigens nicht nur durch die Musik an früher erinnert fühlen: Im gesamten Spiel gibt es zahlreiche gelungene Anspielungen an die Original-Editionen.

Zum Abschluss möchten wir noch zwei Kleinigkeiten loben: Erstens bieten die Spiele an bestimmten Punkten eine Schnellreise-Funktion an, sodass ihr euch nicht unnötig die Füße plattlaufen müsst, nur um von A nach B zu kommen. Und zweitens könnt ihr Hoenn jetzt erstmals auch aus der Luft bereisen, indem ihr auf den Rücken von Latias oder Latios steigt. Hier könnt ihr dann teilweise sogar Legendären Pokémon aus früheren Generationen begegnen.

Max Drews

Adrian ist der Boss von Team Aqua und will das Land überfluten, um mehr natürlichen Lebensraum für die Pokémon zu schaffen. Eigentlich ein hehres Ziel, aber heiligt der Zweck alle Mittel?

Charakterstark: Während man unserem jungen Rivalen Heiko seine Unsicherheit sogar im Gesicht ansieht, wirkt Arenaleiter Walter zuweilen einfach nur wahnsinnig.

MEINUNG
Max Drews

„Ein tolles Gesamtpaket aus Altem und Neuem mit wenigen Fehlern."

Omega Rubin und *Alpha Saphir* bieten beinahe alles, was sich die Pokémon-Fans von ihnen erhoffen. Dabei denke ich vor allem an Geheimbasen und Wettbewerbe, die hervorragend umgesetzt wurden, aber auch an die vielen kleinen Neuerungen und Details. Dass Spielfunktionen wie das PSS und PokéMonAmi aus *X* und *Y* übernommen wurden, ist für mich obligatorisch. Die Bildruckler in Kämpfen stören meinen ansonsten sehr guten Gesamteindruck leider – ich fände es interessant, zu sehen, wie sich die Remakes auf dem New Nintendo 3DS mit deutlich höherer Hardware-Power schlagen würden. Generell hat mir das Durchspielen aber viel Freude bereitet – es ist ein nahezu rundum gelungenes Gesamtpaket, das alle Pokémon-Fans gespielt haben sollten.

POKÉMON OR & AS

Termin: 28. November 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Die schicke Optik hat sich seit *X/Y* nicht verändert.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Originaltracks wurden qualitativ hochwertig neu vertont und sorgen für herrliches Nostalgie-Feeling.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☑ **Kameras:** ☑
Besonderheiten: -
Das Schiebepad kann jetzt auch nur leicht bewegt werden, um zu schleichen. Features wie PokéMonAmi und Supertraining nutzen den Touchscreen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: manuell
Die Remakes wagen nicht viel Neues, kombinieren aber beliebte Elemente von früher mit praktischen Features von heute.

MEHRSPIELER -
Die Nutzung der Online-Modi war uns vor offiziellem Release noch nicht gestattet – die Mehrspielerwertung liefern wir in der kommenden Ausgabe nach.

PRO / CONTRA
- ✚ Rückkehr beliebter Features (Basen, Wettbewerbe)
- ✚ Viele Retro-Elemente und hohe Detailverliebtheit
- ✚ Pokédex- und Karten-Navi helfen Turnierspielern
- ✚ Story & Locations werden stark in Szene gesetzt
- ✚ Erstmals aktives Bereisen einer Region in der Luft
- ➖ Framerate bricht in Kämpfen manchmal ein

3DS-FAKTOR 5
Auf 3D-Bilder wird meist verzichtet, Alle anderen 3DS-Features sind (zumeist als Gimmick) integriert.

WERTUNG/FAZIT

86

„Beliebte Features aus *Rubin & Saphir* werden smart mit zeitgemäßer Technik kombiniert."

LEGO BATMAN 3 JENSEITS VON GOTHAM

Action-Adventure Ach du heiliger Plastik-Baukasten: Batman begibt sich in sein drittes Lego-Abenteuer. Diesmal verschlägt es ihn und seine Superhelden-Kollegen in die Weiten des Weltalls.

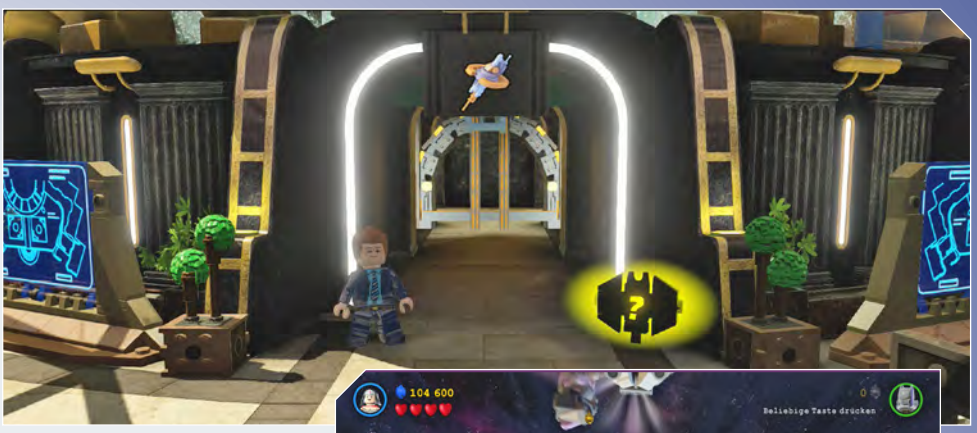
Im Grunde könnten wir uns diesen Test sparen: Angesichts gefühlt unzähliger Lego-Spiele zu so ziemlich allen größeren Film- und Comiclizenzen ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr zumindest mit irgendeinem der Spiele schon einmal in Kontakt gekommen seid, ausgesprochen groß. Und wenn dem so ist, dann wisst ihr auch bereits, was euch in *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* erwartet, denn die dritte Flattermann-Sause ändert nichts am Erfolgskonzept der Reihe – und ist trotzdem sehr gelungen.

Bewährtes Lego-Gameplay

Für die drei Leser, die tatsächlich noch nie eines der Bauklötzchen-Abenteuer gespielt haben, erläutern wir trotzdem kurz das Konzept: Anfangs in Gestalt einer nur kleinen Truppe an Helden, später in Gestalt einer wahren Armada an Figuren – in *Lego Batman 3* 150 an der Zahl – hüpft ihr durch 15 bunte Lego-Levels. Entsprechend der Vorlage lassen sich viele Objekte in den Welten zerstören und neu zusammensetzen, was für zahlreiche einfache, aber unterhaltsame Rätsel sorgt. Jede eurer Spielfiguren verfügt zudem über besondere Fähigkeiten und kann etwa bestimmte Wände zerstören, über Abgründe fliegen, mit speziellen Objekten interagieren oder euch auf sonstige Weise das Weiterkommen ermöglichen. Aufgrund der schieren Zahl an verfügbaren DC-Helden gibt es hierbei natürlich viele Fähigkeiten-Klone, was dem anspruchslosen, aber spaßigen System keinen Abbruch tut. Ebenfalls simpel, aber unterhaltsam: Die Kämpfe gegen allerlei Gegnerhorden, die stets auf simples Button-Mashing hinauslaufen, sowie die Bosskämpfe, die meist aber auch nur wenig Strategie von euch verlangen. Außerhalb der Missionen streift ihr durch eine in mehrere Bereiche unterteilte Oberwelt. Eine „richtige“ frei begehbare Hubworld wie Manhattan in *Lego Marvel Superheroes* oder Gotham in den Batman-Vorgängern gibt es in *Jenseits von Gotham* leider nicht mehr. Hier wie auch in den Levels gibt es aber massig versteckte Gegenstände zu finden und zu sammeln – ein idealer Zeitvertreib für Komplettisten.

Ab und an werden die Standard-Missionen durch unterhaltsame Shooter-Abschnitte aufgelockert, die an die *Super Stardust*-Reihe für die Playstation-Konsolen erinnern.

Adam West spielte in den 1960er-Jahren Batman in der kultigen TV-Serie. Nicht nur sein Alter Ego, sondern auch West selbst haben mehrere Auftritte im Abenteuer.



Der Comedian Conan O'Brien steht euch in der Hubworld als Guide zur Seite. Warum? Das weiß er selber auch nicht!

Der freie Fall zur Erde war schon in *Lego City Undercover* ein atmosphärisches Highlight. Das Gegenstück in *Lego Batman 3* kommt ähnlich stimmig daher.

Sachen zum Lachen

Ab und an dürft ihr in den Missionen auch in speziellen Abschnitten ran, die euch etwa hinter das Steuer eines Raumschiffs setzen und euch klassische Shooter-Action erleben lassen. Zudem könnt ihr natürlich wieder einmal im Zweispieler-offline-Koop ins Abenteuer ziehen, wodurch die Missionen gleich noch mehr Spaß machen. Alles in allem macht das Gameplay von *Lego Batman 3* wenig falsch, ist aber ähnlich unspektakulär wie in so ziemlich allen Vorgängern. Wo es allerdings brilliert, ist die unheimlich gelungene Atmosphäre. Der gewohnte Lego-Slapstick ist nicht nur für Kinder unterhaltsam, sondern dürfte auch bei älteren Spielern regelmäßig für laute Lacher sorgen. Ein Spiel, das sich dermaßen wenig ernst nimmt, ist ein wunderbarer Gegenpol zu all den realistischen Action-Titeln auf dem Markt. Das Lego-Konzept geht also wieder einmal voll auf. In welchem anderen Spiel muss man sich schon gegen einen Bösewicht wehren, der mit Londoner Doppeldecker-Bussen nach einem wirft, oder darf einem wahrlich epischen Figuren-Theme lauschen, sobald Wonder Woman sich in die Lüfte erhebt? Gepaart mit der naturgemäß wenig überraschenden, aber ebenso unterhaltsamen Hintergrundgeschichte, welche sämtliche DC-Helden und Superschurken ins Weltall schickt, kommt hier zu keiner Sekunde Langeweile auf.

Humor über alles

Tatsächlich gilt: Hat man ein Lego-Spiel gesehen, hat man alle gesehen. Dank des unglaublich charmanten Humors fühlt sich aber auch *Lego Batman 3* und damit die zigste Auskopplung nicht ausgelutscht an – eine beachtliche Leistung. **Lukas Schmid**

Die erstmals in *Lego Marvel Superheroes* eingeführten besonders großen Figuren sind meistens als Männer fürs Grobe gefragt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auch im dritten Anlauf geht der Mix aus Superhelden-Epos und Lego-Slapstick auf."

Rein auf das Gameplay heruntergebrochen, bietet keines der inzwischen unzähligen Lego-Spiele allzu viel Substanz – die Mischung aus Hüpf-Passagen, simplen Kämpfen und ausgeprägtem Sammelwahn macht Spaß, ist aber nichts Besonderes. Nein, vielmehr ist es der unvergleichliche und unheimlich charmante Humor, der die Spiele ein ums andere Mal zu einem Erlebnis macht – und *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* bildet hier keine Ausnahme. Wenn Superman die Rettung der Welt verzögern muss, weil der Kellner zu lange zum Abkassieren braucht, Adam West, der Schauspieler des 1960er-Batmans in jedem Level auf seine Rettung wartet und der Comedian Conan O'Brien (!) als Guide für die Oberwelt fungiert, dann kommt ordentlich Laune auf – nicht nur bei jungen Spielern.

Lego Batman 3: Jenseits von ...

Termin: 13. November 2014
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Fordert die Wii U nicht, ist aber bunt, gut gelungen und versprüht den typischen Lego-Charme.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute, teils bekannte Musikstücke; im englischen Original tolle Sprecher wie Adam West und Conan O'Brien!

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: -
Grundsätzlich gute Steuerung, aufgrund der fixen Kamera springt man aber manchmal versehentlich ins Aus.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch und manuell
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham macht kaum etwas anders als die vielen bisherigen Lego-Spiele, ist aber ein rundes Paket und macht viel Spaß.

MEHRSPIELER 8
Der bewährte Koop-Modus für zwei Spieler samt flexiblem Splitscreen-Modus ist zurück, funktioniert so gut wie eh und je und sorgt für doppelte Unterhaltung.

PRO / CONTRA
- ✚ Wieder einmal genialer Lego-Humor
- ✚ Simples, aber spaßiges Gameplay
- ✚ Großer Umfang und viel zu sammeln
- ✚ Adam West!
- ➖ Keine „echte" Oberwelt zum Erforschen
- ➖ Kaum neue Ideen

WiiU-FAKTOR 3
Spielen auf dem Gamepad ist möglich, zudem dient der Touchscreen zur Anzeige von allerlei Statistiken.

WERTUNG/FAZIT

81

„Routinierte Fortsetzung, die dank des tollen Humors wieder einmal überzeugt."

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 148 Seiten

Die besten Tipps und Tricks zum Indi-Hit

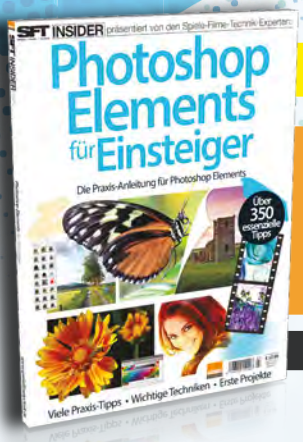
Die Minecraft-Geschichte

Viele Guides für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die Zukunft des Spiels

Nur € 9,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:



Auf 180 Seiten

- Grundlegende Techniken
- Profi-Tipps und Tricks für Bildbearbeitung und kreative Effekte
- Alles zu den neuen Funktionen und Assistenten

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Gerät personalisieren, Akkulaufzeit erhöhen, Multitasking
- Profi-Tipps und Schritt-Für-Schrittanleitungen
- Für alle aktuellen Galaxys

Nur € 9,99

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Auf 196 Seiten

So holen Sie das Optimum aus Ihrer Digitalkamera heraus

Auch für Smartphones!

Viele Praxis-Tipps und Guides, mit denen Fotos noch besser gelingen

Kreative Workshops

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Mehr Spaß für unterwegs mit Play Games, Play Movies, Play Books & Co.
- Die perfekten Einstellungen

Nur € 9,99

Auf 212 Seiten

- Sci-Fi-Klassiker reloaded
- TV-Serien und Filme im Fokus
- Aliens, Roboter, Superhelden
- Spannende Insider-Infos

Nur € 12,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

SKYLANDERS: TRAP TEAM

Action-Adventure Ob es nun um spielerischen Inhalt, Technik oder Liebe zum Detail geht: Die 3DS-Version von *Skylanders: Trap Team* ist ein bisschen das schwarze Schaf in seiner Familie.

In der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir dem garstigen Kaos im Rahmen unseres dortigen Wii-U-Tests bereits ordentlich was vor den Latz geknallt. Das scheint der grummelige Serien-Antagonist noch nicht so ganz verwunden zu haben – jedenfalls hockt Kaos im Moment noch in einer Ecke, schmollt und ist für die Rolle des Chefgegners unabkömmlich. Zum „Glück" herrscht in den Skylands aber kein Mangel an Schurken, weswegen in der exklusiv für die 3DS-Fassung gebastelten Spin-off-Storyline ein frischer Fiesling ran darf: Hugo, treuer Assistent von Serien-Mastermind Eon, schlägt ein verbotenes Buch auf und öffnet dadurch versehentlich ein Portal in die *Trap Team*-Welt. Durch dieses transdimensionale Tor brechen allerlei böse Buben über die friedliebenden Skylander herein – der gefährlichste dieser schlimmen Finger ist das Traumschaf, ein rabenschwarzer Schurwollträger, dessen frommster Wunsch es ist, die Skylands in Tiefschlaf zu versetzen. Mithilfe seines Schlummerdrachens nimmt das Blökviech alle Einwohner von Activisions Abenteuerwelt gleichzeitig ins Visier, und siehe da – innerhalb eines Tages huldigen sämtliche Skylander König Nickerchen, ohne Kirby je gekannt zu haben. Nun braucht das Himmelreich einen Helden! Oder besser gleich ein ganzes Supermarktregal voll …

Gute Idee. Schlechte Idee.

Beim 3DS-*Trap Team* handelt es sich inhaltlich und gestalterisch um einen komplett eigenständigen Titel. Genau wie beim großen Bruder für Wii (U) befindet sich im Lieferumfang des Starterkits neben zwei *Skylanders*-Figuren auch das serientypische Portal. Das kommt jedoch – symptomatisch zum gesamten Rest des Spiels – nur in einer Sparfassung zu euch nach Hause. Hier genügt es, eure Skylander nur einmal

Keep rollin', rollin', rollin' – in einigen Bereichen des Spiels kommen ganz sanft und unnötig spezielle Features des 3DS zum Einsatz, hier etwa der Neigungssensor.

Das Himmelsteine-Minispiel überrascht mit erstaunlich viel taktischer Raffinesse – gerade ob des ultraseichten Kern-Gameplays hätten wir das nicht gedacht. Toll!

DIE Wii-FASSUNG IM KURZTEST

Eine Wii-U-Version mit unerwünschtem und nicht abstellbarem Retro-Filter …

Auf unseren Screens sehen die Wii-Bilder nicht so schlecht aus – die magere Optik zeigt sich eben erst in Bewegung.

Auf der Hardwareseite gibt es zwischen Wii U und Wii keinen Unterschied – Figuren, Portal, Fallen, alles da!

Die Wii-Variante von *Trap Team* ist praktisch inhaltsgleich mit ihrem Wii-U-Pendant aus der letzten N-ZONE, abzüglich jeder Menge Pixel, Frames und Bildschirmzeilen. Wer (wie wir) zunächst die Wii-U-Fassung daddelt und danach die Version für die gute, ziemlich alte Wii zockt, hat spontan das Bedürfnis, sein Komponentenkabel über dessen Wohlbefinden zu befragen. Alles okay, liebes Kabel? Geht's dir gut? Ja? Das Ding sieht auf der Wii tatsächlich so grausam aus? Tja, schade, dann bleibt uns an dieser Stelle leider nur folgendes Urteil: Die Wii-Fassung von *Trap Team* hat exakt eine Zielgruppe – alle Konsolenspieler, die gerne das neueste *Skylanders* zocken möchten, aber einzig und allein eine Wii ihr Eigen nennen.

Termin: 10. Oktober 2014
Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob, Beenox
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: Ca. 60 Euro

73

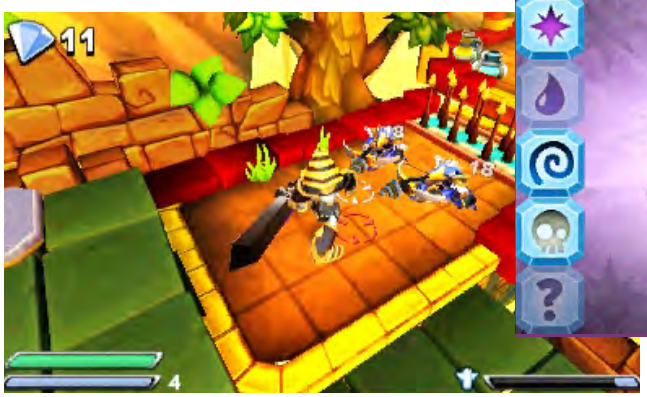
„Sucht und findet dieselbe Faszination wie auf der Wii U, wirkt aber schon sehr verbraucht."

von der Plattform aus per Infrarot-Port in euren 3DS einzulesen. Dort sind eure Helden dann dauerhaft gespeichert und können jederzeit ins Spiel gerufen werden. Vorteil: Ihr müsst unterwegs nicht eine Tüte voll Skylander-Figuren mit euch rumschleppen, um effektiv zocken zu können. Nachteil: Durch die Entkopplung von Portal, Figuren und Software beraubt sich das 3DS-*Trap Team* mit erschreckender Effizienz beinahe seiner gesamten *Skylanders*-Faszination. Die virtuelle Welt mit ihren ausgelutschten Puzzle- und Hüpfspieletappen unterstreicht diesen öden Eindruck weiter – noch linearer als die Levels des Hauptspiels ist hier leider nur der Absturzvektor ins Gameplay-Niemandsland.

Rettungsleitzentrale

Zum großen Glück für die sich praktisch selbst spielenden, bis in die letzte Ecke toterklärten, schlauchigen, kaum den Forscherdrang bedienenden *Skylanders*-Welten springen die enorm unterhaltsamen Minigames in die Bresche und retten Spyro und seine Jungs vor der Mittelmäßigkeit. Vor allem das Himmelssteine-Spiel reißt hier viel raus: Die clevere Mischung aus Tic Tac Toe und Quartett entwickelt überraschend viel taktischen Tiefgang und sorgt (gerade im Multiplayer via Wi-Fi) für unerhörten Dauerspaß. Aber auch die Nebenmissionen, die ihr in Form eingefangener und zum Guten bekehrter Zwischenbossgegner bewältigt, wissen mit ihrem Abwechslungsreichtum und ihren spannenden Herausforderungen zu gefallen. Schade, dass man dieselbe Liebe zum spielerischen Detail nicht auch dem Kernprogramm spendiert hat.

Benjamin Kegel



Setzt ihr einen Trap Master im Kampf ein, hinterlassen besiegte Gegner häufig Traptanium-Splitter. Mit diesen ladet ihr eure spektakulären Spezialattacken auf.

Oben seht ihr die virtuelle Seite des 3DS-Portals im Einsatz, unten guckt euch der knuffige Spry treudoof an. Er ist einer der ab sofort spielbaren Minis!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„So viel Spiel passt in keinen Rucksack."

Es liegt nun einmal in der Natur der *Skylanders*-Serie, dass man sich für das ideale Daddelerlebnis am besten eine komplette Schrankwand im Zockerzimmer freihält. Ihren Anspruch und ihre Begeisterung zieht die Reihe aus ihrer mittlerweile zwar nicht mehr einzigartigen, dafür aber nach wie vor unerreichten Fusion aus optisch wie haptisch wunderschönen Spielzeugen, hohen Produktionswerten und einer unkomplizierten Handhabung. Dieses platzfressende Konzept ist nahezu unmöglich auf ein portables Spielsystem exportierbar, es sei denn, man meint mit „portabel" so etwas wie „ich hab mir in meinem LKW eine Truhe dafür freigehalten" – und genau das merkt man hier auch. Wer seine Skylanders wenigstens in rein virtueller Form stets um sich haben will, greift zu.

Alle anderen gönnen sich die Wii-U-Version.

Skylanders: Trap Team

Termin: 10. Oktober 2014
Hersteller: Activision
Entwickler: Beenox, Toys for Bob
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Der Stil wirkt hervorragend, weil vom großen Bruder ausgeborgt. Die 3DS-Spielwelt ist dagegen eher mau.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Sehr ordentlich und atmosphärisch stimmig. Wir könnten schwören, die Musik aus der Schurkengalerie ist der Track „Limb Clinic" aus *Deus Ex: HR* …

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: Portal mit Infrarot-Link
Es darf in Mikrofone gepustet und auf dem Touchscreen herumgedrückt werden. Etliche 3DS-Steuerspielchen eben, die aber allesamt recht unnötig sind.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Checkpoints/automatisch
Große Teile der Handlung könnten sich auch gleich direkt via Autopilot spielen, die unterhaltsamen Minigames holen ein paar Kastanien aus dem Feuer.

MEHRSPIELER 6
Himmelsstein-Duelle online via Wi-Fi – nett.

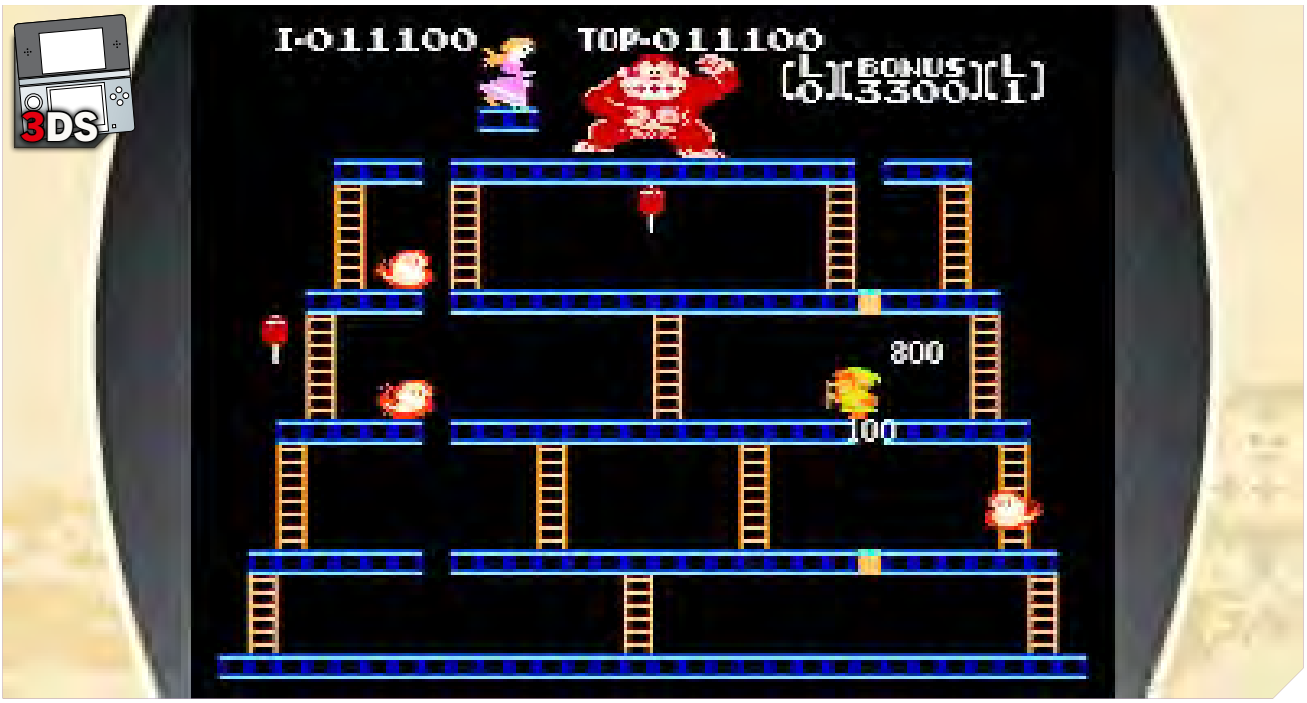
PRO/CONTRA
- ✚ Keine stets präsente Figurensammlung notwendig
- ✚ Viele unterhaltsame Minigames aller Genres
- ✚ Man spürt den Stil des Originals durchkommen …
- ➖ … weil es vom Namen seines großen Bruders lebt
- ➖ *Skylanders* (fast) ohne Figuren … gääähn
- ➖ Uninspirierte, erbarmungslos lineare Spielwelt

3DS-FAKTOR 5
Handliche Touchmenüs plus kleine spielerische Zugaben – *Trap Team* wäre auch ohne den 3DS glücklich.

WERTUNG

71

„Wie die eingepackten Reste nach einem leckeren Essen: portabel, lauwarm, mager."



ULTIMATE NES REMIX

Geschicklichkeit *Super Smash Bros.* ist nicht die einzige Möglichkeit, die Nintendo-Helden zusammenzubringen. *Ultimate NES Remix* vereint Mario, Link, Samus und Co. in lustigen Retro-Minispielen!

Wie kaum ein anderer Videospiele-Hersteller versteht es Nintendo, die unzähligen Titel der langen Firmengeschichte immer wieder neu zu erfinden und damit die Nostalgie-Gelüste der treuen Fans ebenso zu bedienen wie die Wünsche jüngerer Spieler. Bei *Ultimate NES Remix* für den 3DS beziehungsweise den beiden Wii-U-Vorgängern sieht die Sache ein wenig anders aus: Vollkommen auf Retro-Liebhaber zugeschnitten, erwarten euch im Handheld-Best-of der Reihe Hunderte auf 16 NES-Titeln basierende Minispiele, welche die Regeln der jeweiligen Vorlagen teilweise gehörig auf den Kopf stellen. Da kommt es schon einmal vor, dass Samus Aran ohne ihren Anzug automatisch durch von Gegnern gesäumte Hallen läuft und ihr nur durch Sprünge ausweichen könnt, Luigi rückwärts durch einen Level des ersten *Super Mario Bros.* gesteuert werden muss oder ihr in den völlig abgedrehten Remix-Missionen zum Beispiel mit Link Welten aus dem Arcade-Klassiker *Donkey Kong* bestehen müsst. Diese Mischung aus bekannten Elementen mit völlig neuen Herausforderungen überrascht immer wieder. Wer normalerweise im Schlaf durch *Super Mario Bros.* rennen kann, muss sich nun etwa mit Luigis wesentlich schwammigerer Steuerung im Vergleich zu Mario arrangieren und die erwähnten Donkey-Kong-Missionen erweisen sich aufgrund Links Unfähigkeit zu springen als knackig schwer. Dankenswerterweise werdet ihr allerdings – wie von Nintendo gewohnt – sehr gemächlich an die herausfordernden Aufgaben herangeführt. Mit in den leichteren Missionen bei guten Ergebnissen verdienten Sternen – bei Bestleistungen in funkelnder Ausführung – schaltet ihr nach und nach immer herausforderndere Varianten der jeweiligen Minispiele frei.

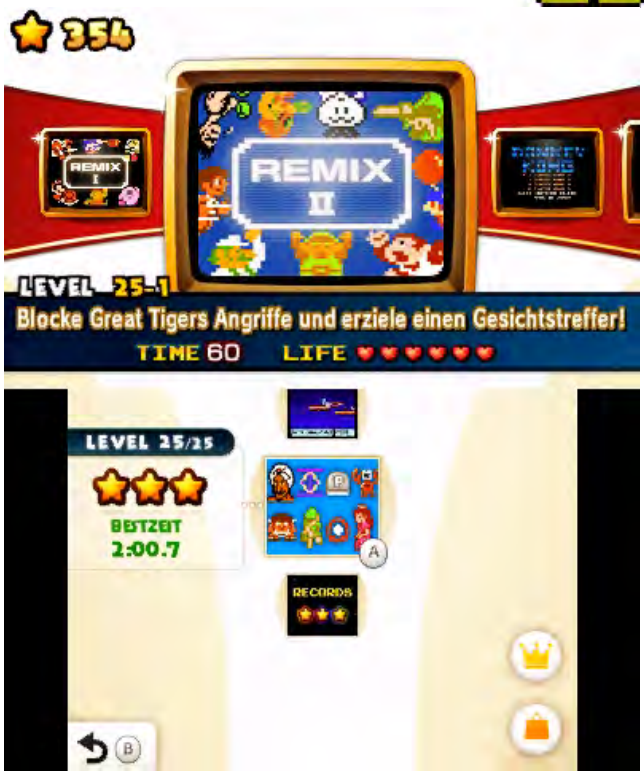
Eine Kenntnis der Originalspiele wird nicht vorausgesetzt, erleichtert oftmals aber das Verstehen der Aufgaben. Dodongo muss natürlich mit Bomben gefüttert werden.

In dieser Aufgabe rennt Samus – ohne Varia Suit – automatisch von links nach rechts. Durch gezielte Sprünge verhindert ihr, dass sie zu viel Schaden nimmt.

In den Minispielen werdet ihr vor abgedrehte Aufgaben gestellt. Hier muss sich Pit verhexen und anschließend heilen lassen.

Neuer Wein in alten Schläuchen

Wer nicht mit einem NES unter dem Fernseher aufgewachsen ist, kann dank der abwechslungsreichen Natur der Herausforderungen definitiv auch jede Menge Spaß haben, ohne jede Frage macht der Nostalgie-Faktor aber einen ebenso großen Teil des Reizes der Sammlung aus. Ohne eine Vorliebe für Retro-Titel etwa spielen sich die Aufgaben rund um das erste *Excite Bike*-Spiel aufgrund der extrem simplen Spielmechanik schlicht und ergreifend langweilig – trotz aller neuen Herangenhensweisen an das veraltete Gameplay. Zudem sind Spieler, welche die Originale nicht kennen, insofern benachteiligt, als sie auf manche Situationen in den Minispielen nicht so intuitiv reagieren können wie Kenner der NES-Vorlagen. Ebenso könnten sich junge Zocker von der naturgemäß altbackenen Technik des Spiels abgestoßen fühlen, während ältere Semester kleine Feinheiten wie bewusst eingebaute, ikonische Grafikfehler zu schätzen wissen – Screentearing beim Wechsel von Bildschirm-Ausschnitten etwa.



Je mehr goldene Sterne ihr ergattert, desto mehr von NES-Klassikern inspirierte Minispiele und spezielle Remix-Missionen schaltet ihr nach und nach frei.

Retro-Spaß mit kleinen Makeln

Etwas Kritik muss sich das Spiel auch in anderen Punkten gefallen lassen: Obwohl dank unzähliger Minispiele enorm umfangreich, handelt es sich doch „nur“ um ein Best-of und keine echte Umsetzung der ersten beiden Teile, sodass viele der Spiele aus *NES Remix* und *NES Remix 2* nicht anwählbar sind. Nette Zusatzmodi wie eine doppelt so schnell ablaufende Variante von *Super Mario Bros.* oder ein Highscore-Modus, in dem ihr eure Ergebnisse online mit anderen Spielern vergleichen könnt, machen zwar Spaß, motivieren aber nicht allzu lange. Zudem funktioniert die Steuerung aufgrund der kleineren Knöpfe nicht ganz so präzise wie mit dem Wii-U-Controller. Eine Mehrspieler-Option hätte sich in manchen der NES-Titel außerdem angeboten. Trotz dieser kleinen Makel können Retro-Liebhaber dank der ansonsten gewohnt hohen Nintendo-Qualität bedenkenlos zugreifen.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine gelungene Minispiel-Sammlung mit massenhaft Retro-Charme.“

Kurz vor dem Test von *Ultimate NES Remix* habe ich mir das erste Mal die beiden eShop-Teile für Wii U zu Gemüte geführt. Bei der 3DS-Minispielsammlung handelt es sich um eine sehr kompetent gemachte, aber überraschungsarme Umsetzung des Original-Konzepts. Ob man das nun positiv oder negativ sieht, ist Geschmackssache. Zwar ist der Umfang im direkten Vergleich geringer als in den beiden Vorgängern – es handelt sich eben nicht um eine Portierung, sondern um ein Best-of der Spiele –, aber trotzdem wirklich beeindruckend. Wer in jedem Spiel drei funkelnde Sterne erlangen will, ist eine ganze Weile beschäftigt. Zusammengefasst: Wer die Wii-U-Spiele kennt, braucht's nicht, alle anderen bekommen eine gelungene Minigame-Sammlung mit ordentlich Nintendo-Nostalgie.

Ultimate NES Remix

Termin: 7. November 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Indieszero
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 2
Technisch wird der 3DS nicht im Geringsten gefordert, was aber freilich nicht anders zu erwarten war.

SOUND 3
Sprache/Text: -/Deutsch
Hier gilt dasselbe wie bei der Grafik: ikonische, aber natürlich restlos überholte Klänge von anno dazumal.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Aufgrund der kleineren Knöpfe nicht ganz so präzise wie auf der Wii U, aber dennoch simpel und gut

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Speichersystem: automatisch
Mit Teilen von *NES Remix 1* und *2* im Paket bekommt ihr hier ordentlich was für euer Geld. Die Minispiele machen viel Spaß und laden zur Highscore-Jagd ein.

MEHRSPIELER -
Leider dürft ihr nur alleine ran. Eure Bestleistungen könnt ihr aber mittels Online-Ranglisten vergleichen.

PRO / CONTRA
- ✚ Kreativ umgesetzte Remix-Levels
- ✚ Ein Fest für Retro-Liebhaber
- ✚ Tolle Umsetzung der NES-Grafik samt Technik-Bugs
- ✚ Großer Umfang
- ✖ Kein Mehrspielermodus
- ✖ Nicht alle Spiele aus *NES Remix 1* und *2* enthalten

3DS-FAKTOR 0
Kein 3D-Effekt, kaum Nutzung des Touchpads und auch sonst keine handheldspezifischen Anpassungen.

WERTUNG/FAZIT

82

„Eine Vorliebe für Retro-Spiele vorausgesetzt, macht die Sammlung viel Spaß.“

N-ZONE 3DS HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

SHIN MEGAMI TENSEI 4

Rollenspiel Besser ein wenig später als überhaupt nicht: Über ein Jahr nach seinem ursprünglichen Release geht *Shin Megami Tensei 4* auch bei uns auf Dämonenjagd.

Dass es überhaupt so weit kommt, ist fast schon als ein kleines Wunder zu werten, denn viele frühere Titel der außergewöhnlichen Rollenspielreihe teilen nicht das gleiche Schicksal und erscheinen in Europa erst gar nicht. Falls doch, stehen sie meist im Schatten von populäreren RPGs der Marke *Final Fantasy* oder sind nur auf Konsolen der letzten Generation erhältlich, was das Rampenlicht weiter dämmt. Für den nunmehr vierten Teil stehen *Shin Megami Tensei* auf dem 3DS aber nun alle Türen offen. Und es hat mehr als genug Asse im Ärmel, um serienfremde Spieler auf seine Seite zu ziehen.

Düsteres Szenario

Zwar profitieren Kenner der Reihe im Verlauf des Spiels ein wenig von ihrem Hintergrundwissen, das sie mit den Vorgängern angereichert haben, doch insgesamt steht *Shin Megami Tensei 4* auf eigenen Beinen und bedarf keiner inhaltlichen Vorkenntnisse. Etwas holprig startet ihr in jedem Fall ins Abenteuer. Wer genau seid ihr? Warum tretet ihr euren Dienst als dämonenjagender Samurai im Königreich Mikado an? Und welche Rolle spielen dabei eure Kameraden, die euch zudem immer wieder in mysteriösen Träumen heimsuchen? Es dauert nicht lange, bis sich die Ereignisse überschlagen und das Szenario des Spiels mitsamt eurer Heldentruppe von westlicher Fantasy in die Moderne wechselt – ausgerechnet Tokio wird von monströsen Kreaturen überfallen. Da ihr als Rekruten gerade erst gelernt habt, diese Dämonen zu bekämpfen, führt ihr eure ehrenvolle Aufgabe auch in dieser fremdartigen Welt aus. Viel mehr verraten wollen wir euch aller-

Eure Rollenspieltruppe geht mit zunehmender Spieldauer ganz schön in die Breite. Mit wem ihr ins Gefecht zieht, dürft ihr dabei vollkommen frei entscheiden.

Fast schon typisch Atlus: Das Spiel liegt nur in englischer Sprache vor. Ohne ausreichende Kenntnisse könnt ihr der Story und den Quests also nicht wirklich folgen.

dings nicht, denn mit je weniger Vorwissen ihr in die Story startet, desto besser. *Shin Megami Tensei 4* geht dabei weit über das bekannte „Rettet die Welt"-Szenario hinaus und macht durch viel Symbolik sowie abstrakten Surrealismus deutlich, dass hier vor allem reifere Spieler ihren Gefallen dran haben werden. Die USK-Freigabe ab 12 ist vielleicht sogar etwas zu großzügig geraten.

Na, Interesse? Dann versucht doch, eines dieser Monster auf eure Seite zu ziehen. *Pokémon*-affine Spieler dürften an diesem Feature am meisten Gefallen finden.

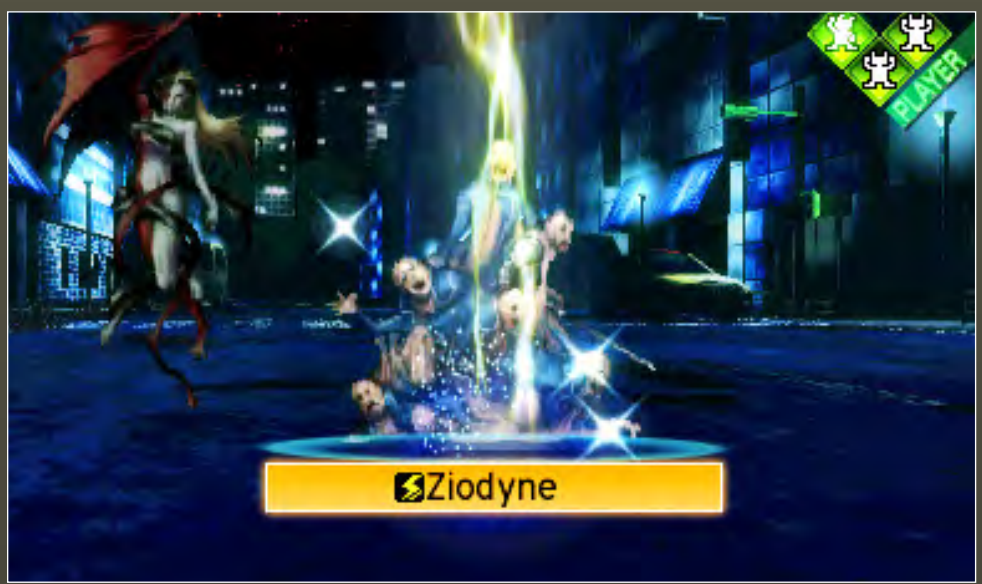
Erst fragen, dann fangen

Mit dem zentralen Spielelement von *Shin Megami Tensei 4* hingegen dürften sich auch jüngere Zocker anfreunden. Theoretisch könnt ihr jedes Monster, dem ihr begegnet, auf eure Seite ziehen und fortan für euch kämpfen lassen. Dazu müsst ihr keine Art Pokéball werfen, sondern Verhandlungsgeschick beweisen. Manche Dämonen wollen umschmeichelt werden, anderen gegenüber müsst ihr Standfestigkeit beweisen oder euch gestellte Rätsel lösen. Selbst artengleiche Wesen können ganz unterschiedliche Charakterzüge aufweisen, was schon den Überzeugungsprozess höchst unterhaltsam macht. Hinzu kommt noch das außergewöhnliche Design der Dämonen, welches so ziemlich jeden Typus beinhaltet, ob nun fernöstliche Mythologie oder europäische Religion. Für jeden Fantasy-Geschmack dürfte also etwas dabei sein. Wie schon bei Nintendos Taschenmonstern ist das Sammeln von neuen Schützlingen nicht die einzige Tätigkeit des Spiels, denn sie wollen von euch auch in die Schlacht geführt werden.

Kennt eure Schwächen

In dem rundenbasierten Kampfsystem geht es – noch stärker als in vergleichbaren Titeln – vor allem darum, die Schwäche des Gegners herauszufinden und auszunutzen. Reagiert ein Monster zum Beispiel empfindlich auf Attacken mit dem Element Eis, richtet ihr nicht nur mehr Schaden an, ihr erhaltet sogar eine zusätzliche Angriffsmöglichkeit in dieser Runde. Im Idealfall könnt ihr mit eurer vierköpfigen Party bis zu achtmal attackieren, bevor der Feind Gegenwehr leisten kann. Andersrum kann es euch aber genauso ergehen: Hat die KI mal Wind davon bekommen, dass euer Held gegenwärtig nicht gut auf feurige Angriffe zu sprechen ist, nutzt sie dies gnadenlos aus. Außerhalb der Kämpfe, wo ihr euch durch 3D-Areale bewegen und alle Gegner sehen könnt, solltet ihr also Acht geben, nicht unvorbereitet überfallen zu werden. Zwar ist der Tod bestechlich und lässt euch für genügend Kohle in die Welt der Lebenden zurückkehren, auf Dauer ist eine ausgeklügelte Strategie samt sorgsam abgestimmter Team-Balance jedoch ertragreicher. Ganz egal, ob ihr den Schwierigkeitsgrad runtersetzt oder euch auf normale Art und Weise durchschlagt: Den anfänglichen Komplikationen zum Trotz lohnt sich ein Durchbeißen. Nach dem zähen Einstieg steigert sich *Shin Megami Tensei 4* von Stunde zu Stunde mehr.

Marco Cabibbo



Gesetzt den Fall, dass dieses Monster schlecht auf Elektrizität zu sprechen ist, dürft ihr anschließend noch mal angreifen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wie so oft wird man für die Wartezeit belohnt: Atlus entschädigt alle Rollenspieler."

Atlus meint es mit RPG-Fans auf dem 3DS wirklich gut. Nach zwei Titeln der *Etrian Odyssey*-Reihe und *Shin Megami Tensei: Soul Hackers* kommt nun auch der offiziell vierte Teil der Reihe auf dem Handheld heraus, während *Persona Q* schon in den Startlöchern steht. *Shin Megami Tensei 4* wirkt dabei zunächst wie ein Lückenfüller, dabei ist es in Wahrheit ein echtes System-Highlight. Ob nun das motivierende Monstersammeln, die spannende Geschichte mit mehreren Ausgängen oder das mystische Artdesign – *Shin Megami Tensei 4* ist in jeder Hinsicht außergewöhnlich. Vielleicht sogar einen Tick zu außergewöhnlich, erweist sich der Einstieg ins Spiel als doch recht schwere Hürde. Schade auch, dass das Spiel nur als Download zu uns gekommen ist.

Shin Megami Tensei 4

Termin: 30. Oktober 2014
Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7
Die vielen Kreaturen und Dämonen sind toll designt worden, ansonsten ist die 3D-Grafik recht nett.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch
Die stimmungsvolle Musik untermalt das Geschehen ebenso passend wie die englischen Sprecher.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Auto-Battles mit der R-Taste
In den Kämpfen habt ihr stets die volle Kontrolle, außerhalb davon müsst ihr oft die Kamera justieren.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer (2 Stufen)
Speichersystem: Jederzeit im Hauptmenü
Riesenumfang trifft auf mehrere Lösungswege und noch viel mehr Kreaturen zum Sammeln. Noch mehr Inhalt geht eigentlich kaum.

MEHRSPIELER -
Klassische Rollenspiele sind in den meisten Fällen für Einzelspieler vorgesehen. *Shin Megami Tensei 4* bildet hier keine Ausnahme.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele verschiedene Monstertypen
- ✚ Dämonen können miteinander kombiniert werden
- ✚ Vielschichtige, geheimnisvolle Charaktere
- ✚ Gelungene Mischung aus verschiedenen Szenarien
- ➖ Reisen auf der Weltkarte etwas umständlich
- ➖ Sehr zäher Einstieg ins Spiel

3DS-FAKTOR 6
In den dreidimensionalen Labyrinthen kommt der Effekt ganz okay rüber, doch das war es auch schon.

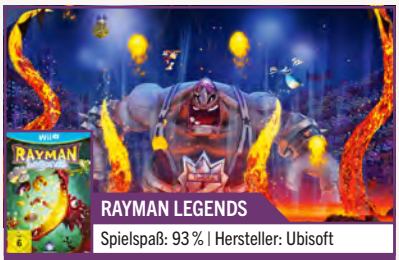
WERTUNG/FAZIT

88

„Durch und durch ungewöhnliches RPG-Erlebnis. Ein echtes eShop-Highlight."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



RAYMAN LEGENDS

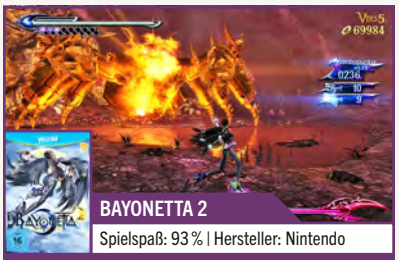
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft auf tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

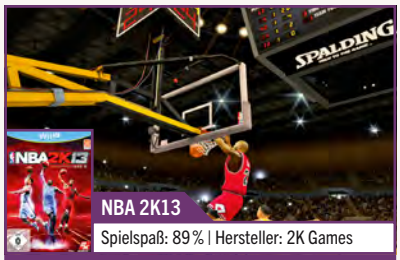
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13

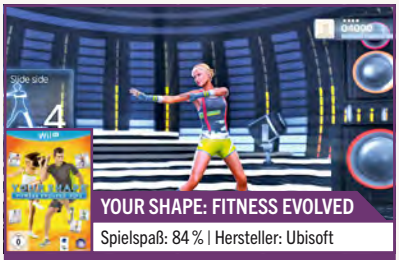
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

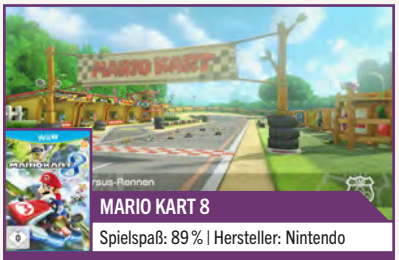
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

BAYONETTA 2

Platinum Games' unglaublich geniale Action-Hexe haut mal eben einen Doppel-90er raus – so muss das sein!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

NEU Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

NEU Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

One Piece: Unlimited World Red
Test (08/14): 74 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

NEU Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Sports Club
Test (08/14): 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

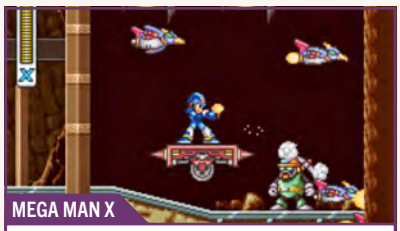
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

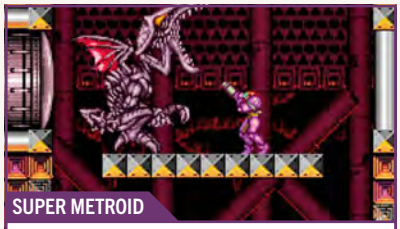
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint.

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

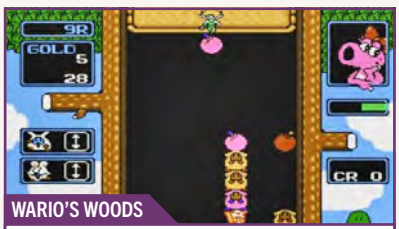
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

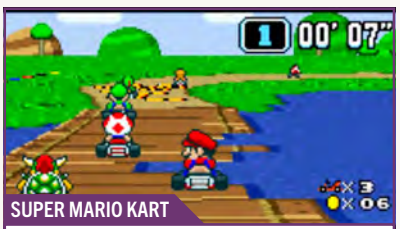
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

NOBUNAGA'S AMBITION

Ohne jeden Zweifel eines der komplexesten Spiele für Nintendos VC: *Nobunaga's Ambition* ist tatsächlich ein kleines NES-*Civilization*.

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Test (10/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 6
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man: Battle Chip Challenge
Test (10/14): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NEU Nobunaga's Ambition
Test (11/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

NEU Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

NEU Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Monkey Pirates
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Henchmen

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

NEU Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

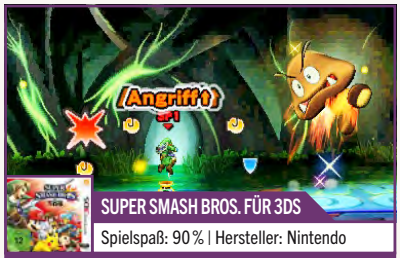
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

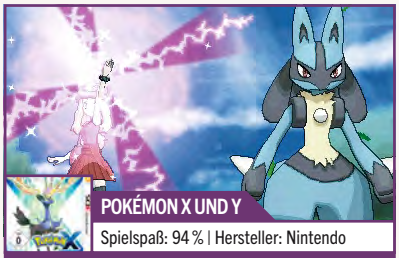
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Es ist zwar nur die „kleine" Vorspeise vor dem eigentlichen Gala-Dinner, trotzdem ist die 3DS-Version bereits richtig lecker!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT

TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

MEGA MAN XTREME

Warum heißt *Mega Man Xtreme* denn nun *Xtreme*? Ob es daran liegt, dass es ein Spin-off zur *X*-Serie vom SNES sein wollte? Wäre eine durchaus logische Theorie, allerdings …

MEGA MAN XTREME 2

… könnte mit *Xtreme* auch einfach nur der Genickbruch-Schwierigkeitsgrad gemeint sein. Selbst als Serien- und Hüpfspielveteran werdet ihr hier in beiden Games richtig zu beißen haben!

STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

Ein tolles Beispiel dafür, wie man seine eigenen Kunden formidabel verwirren kann, lieferte Capcom 1990 mit diesem Teil ab. Ken als Cyborg?!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 **BAYONETTA 2**
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 93%
Kaum stürmte Link letzten Monat die Chartspitze, schon wird er von Hexe Bayonetta verscheucht.

2	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
4	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
6	SKYLANDERS: TRAP TEAM	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
7	Wii PARTY U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%
8	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
9	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 **MARIO KART 8**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/14
Spielspaß: 89%
Fast wäre *Bayonetta 2* auch hier an der Spitze gelandet, doch *Mario Kart 8* hatte die Nase vorn.

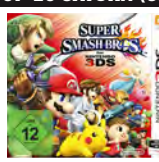
2	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
3	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
5	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
6	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
7	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
8	SKYLANDERS: TRAP TEAM	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
9	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
10	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 **BAYONETTA 2**
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 93%
Die völlig überdrehte Hexen-Action bereitete uns auch diesen Monat den meisten Spielspaß.

2	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
3	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	SKYLANDERS: TRAP TEAM	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
5	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
7	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
9	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
10	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%

TOP 10 SATURN (3DS)



1 **SUPER SMASH BROS. 3DS**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 90%
Wenig überraschend dominierte *Smash* auch diesen Monat die 3DS-Verkäufe.

2	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
5	MARIO KART 7	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
6	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
7	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
8	FIFA 15	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 41%
9	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
10	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 **SUPER SMASH BROS. 3DS**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 90%
Bei den Lesercharts hat sich nicht viel getan im Oktober.

2	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
5	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	MARIO GOLF: WORLD TOUR	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
7	THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 **SUPER SMASH BROS. 3DS**
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/14
Spielspaß: 90%
Auch auf unseren 3DS-Geräten läuft der Prügelspaß noch regelmäßig.

2	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
3	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
5	MARIO GOLF: WORLD TOUR	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
6	THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
7	KIRBY: TRIPLE DELUXE	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
8	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	ULTIMATE NES REMIX	Entwickler: Nintendo/Indiezero Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 82%
10	BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 17. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862344

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Seit dem ersten SNES-Teil sind die hilfsbereiten und animalischen Reittiere wie der Frosch Winky ein fester Bestandteil der *Donkey Kong Country*-Reihe.

Sammelt ihr bestimmte versteckte Gegenstände in den Levels, dürft ihr in Bonus-Abschnitten in Gestalt eurer tierischen Helfer auf Extraleben-Jagd gehen.

DONKEY KONG COUNTRY

Wii U Apeman Begins: In ihrem ersten Auftritt als Hüpfhelden beweisen Donkey und Diddy Kong, dass sie es qualitativ sogar mit den Spielen eines gewissen Klempners aufnehmen können.

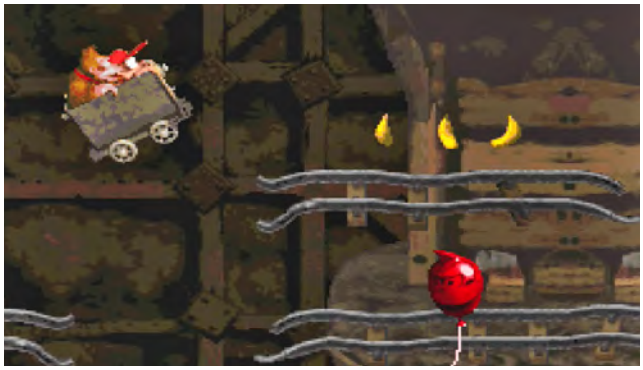
Mit einigen durchaus unterhaltsamen und kommerziell erfolgreichen Titeln Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre auf Konsolen wie Amiga, Mega Drive und NES haben Rareware bereits früh ihr Talent für qualitativ hochwertige Spiele bewiesen. Besonders die *Battletoads*-Reihe hat auch heute noch viele Fans. Der komplette Durchbruch und die Etablierung als Nintendos Haus-und-Hof-Entwicklerstudio gelang ihnen aber erst mit *Donkey Kong Country*, das sich in direkte konsoleninterne Hüpf-Konkurrenz zu Nintendos Maskottchen Mario begab – und im Jump&Run-Genre ordentlich Staub aufwirbelte. Auch 20 Jahre später hat das Spiel nur wenig von seinen alten Qualitäten eingebüßt.

Animalischer Helferinstinkt

Die thematisch abwechslungsreichen Welten versprühen viel Charme, die beiden Protagonisten Donkey und Diddy Kong, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann, steuern sich ebenso präzise wie Schnurrbartträger Mario und dank geheimer Abschnitte und gut versteckter Items wie den KONG-Buchstaben und Extra-Leben lohnt es sich, die 40 Levels gründlich zu erforschen. Wer will, darf auch im Koop-Modus für zwei Spieler ran. Als Alleinstellungsmerkmal gegenüber der Konkurrenz erhalten die affigen Helden an vorgegebenen Stellen tierische Unterstützung. Rambi das Nashorn, Enguarde der Schwertfisch und Co. stehen ihnen dann als Reittiere mit praktischen Spezialfähigkeiten zur Verfügung. So kann Rambi etwa Gegner mühelos über den Haufen laufen und Enguarde verleiht dem Primaten-Duo unter Wasser die Fähigkeit, schneller zu schwimmen und Gegner mit seinem stacheligen Horn zu besiegen. Spezielle Abschnitte wie die inzwischen ikonischen Lorenfahrten und knackige Bosskämpfe sorgen zusätzlich für Abwechslung. Worauf sich Spieler einstellen müssen, die noch niemals mit den *Country*-Spielen in Berührung gekommen sind, ist der in manchen Abschnitten extrem hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad, der sogar jenen von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und dem Wii-Vorgänger *Donkey Kong Country Returns* übertrumpft. Ebenso muss man bereit sein, sich mit der für damalige Verhältnisse revolutionären, aber schlussendlich nur leidlich gut gealterten 3D-Render-Grafik zu arrangieren.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	16. Oktober 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8



Ebenso berühmt wie berüchtigt: die extrem herausfordernden Lorenfahrten.

Besiegt ihr einen Boss, so erhaltet ihr als Belohnung – natürlich – Bananen.

Im Vergleich zum ersten Teil gibt es in *Diddy's Kong Quest* noch wesentlich mehr zu sammeln. Besonders die großen DK-Münzen sind oftmals sehr gut versteckt.

Humor wird in der *Donkey Kong Country*-Reihe großgeschrieben. Selbst in den modernen Fortsetzungen werden die Bosse in lustigen Sequenzen vorgestellt.

DONKEY KONG COUNTRY 2

Wii U Größer, schöner, abwechslungsreicher und in fast jeder Hinsicht noch besser als Teil eins: *Diddy's Kong Quest* führte die Affenbande endgültig in die A-Liga der 2D-Jump&Runs.

War *Donkey Kong Country* die (bereits ungemein hochwertige) Pflicht, so erwies sich Teil zwei mit dem Untertitel *Diddy's Kong Quest* als die in fast allen Belangen noch herausragendere Kür. Eine frische, neue Protagonistin mit der Fähigkeit zu schweben, die Diddy auf seiner Suche nach dem entführten Primaten-Clan-Führer Donkey Kong zur Seite steht? Check. Noch abwechslungsreichere Settings und größere Levels mit noch wesentlich mehr versteckten Abschnitten als in Teil eins? Check und Check. Unmengen an zusätzlichen versteckten Gegenständen wie DK-Münzen, neue tierische Helferlein, noch mehr unterhaltsame Aufeinandertreffen mit anderen Mitgliedern des DK-Clans auf der Übersichtsmap? Doppel- und Dreifach-Check! Zudem wurde die ohnehin bereits ausgezeichnete Steuerung noch einmal verbessert, die Levels hielten noch mehr überraschende Momente bereit und generell wurde einfach so gut wie jeder Aspekt des ersten Teils noch einmal deutlich aufgemotzt. Sogar die grundsätzlich nur wenig veränderte Grafik hat sich im direkten Vergleich wesentlich besser gehalten als jene des Erstlings und sieht auch heute noch ordentlich aus. Weitere Neuerungen finden sich an allen Ecken und Enden. So könnt ihr auf der Übersichtmap bei Swanky Kong zum Beispiel an einem Quiz teilnehmen, bei dem Details aus den Levels abgefragt werden – ein Element, das in Rarewares späteren 3D-Plattformern wie *Banjo-Kazooie* oder auch *Donkey Kong 64* häufig wieder aufgegriffen werden sollte.

Affige Herausforderung

Nichts geändert hat sich im Vergleich zum ersten Abenteuer hingegen bezüglich des harten Schwierigkeitsgrads. Im Gegenteil, *Diddy's Kong Quest* legt hier sogar noch einmal einen drauf und sorgt dafür, dass auch erfahrene Hüpfspiel-Fans ordentlich gefordert werden. Ebenfalls aus dem Erstling zurück ist der kooperative Mehrspielermodus. Wie zuvor macht es zwar noch wesentlich mehr Spaß, die Levels gemeinsam zu meistern. Zu zweit erweist sich diese Aufgabe jedoch entgegen der Erwartungen noch einmal um ein ganzes Stück schwerer als alleine – dem Koop-Modus aus *Returns* und *Tropical Freeze* nicht unähnlich. Kurzum: *Donkey Kong Country 2* ist auch heute noch ein Meisterwerk. Wenn ihr euch nur einen der sechs erschienenen Affen-Hüpfer aus dem eShop besorgen wollt, sollte es dieses Abenteuer sein.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	23. Oktober 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Auch *Donkey Kong Country 2* wartet mit zahlreichen neuen und bekannten Tier-Helfern auf. Die Schlange Rattly hilft euch dank ihrer Sprungfähigkeit weiter.

In *Tropical Freeze* hat er seinen ersten Auftritt als Hüpf-Held. Im zweiten SNES-Teil hingegen steht euch Cranky mit Ratschlägen und frechen Sprüchen zur Seite.

DONKEY KONG COUNTRY 3

Wii U Ein affiger Schwanengesang: Als eines der letzten SNES-Highlights und als Fortsetzung des genialen zweiten Abenteuers hatte *Dixie Kong's Double Trouble* einiges zu beweisen.

Die Oberwelt-Karte lässt sich wesentlich freier erkunden als in den Vorgängern. Zwischen den verschiedenen Inseln fahrt ihr nach Lust und Laune mit einem Boot herum.

Wieder einmal ein absolutes Highlight: Die abwechslungsreichen Bosskämpfe. Dieser Geselle muss durch gezielte Würfe rückwärts in einen Abgrund bugsiert werden.

Teil drei der Affen-Sause sah sich mit einem großen Problem konfrontiert, kam er doch (zumindest in Japan und Amerika) kurz nach dem Release des Nintendo 64 auf den Markt. Die Folge war, dass er bei den Spielern neben *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* und Co. beinahe unterging – zu Unrecht, denn wie die beiden Vorgänger bietet *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble* Hüpfspaß par excellence, wenn auch einen nicht ganz so großen Innovations-Faktor. Neben Dixie, der Heldin aus dem zweiten Teil, zieht diesmal Riesen-Affenbaby Kiddy Kong ins Abenteuer. Als ganz so charismatisch wie Donkey oder Diddy erweist sich der gigantische Säugling zwar nicht, was aber durch den serientypischen Slapstick-Humor wieder ausgeglichen wird. Bezüglich des Gameplays näherten sich Rareware mit *Donkey Kong Country 3* erstmals der offenen Struktur späterer 3D-Jump&Runs wie *Banjo-Kazooie* oder *Donkey Kong 64*. Zwar bewegt ihr euch noch immer über lineare Oberwelten, zwischen den verschiedenen Abschnitten seid ihr allerdings frei mit einem Boot unterwegs und könnt allerlei versteckte Areale erkunden. Noch einmal ordentlich in die Höhe getrieben wurde die Anzahl an Aktivitäten, die ihr neben dem Hauptspiel absolvieren könnt. So warten etwa ein Wurf-Minispiel und eine umfangreiche Tausch-Quest auf euch. Ebenso gibt es in den Levels selbst wieder allerhand zu sammeln, wie etwa KONG-Buchstaben, Bonus-Münzen, Bären-Münzen und die gut versteckten DK-Münzen. Anders als im Vorgänger werden diese funkelnden Kleinode in Teil drei jedoch stets von speziellen, gut gerüsteten Kremlins bewacht.

Auf sicheren Gameplay-Pfaden

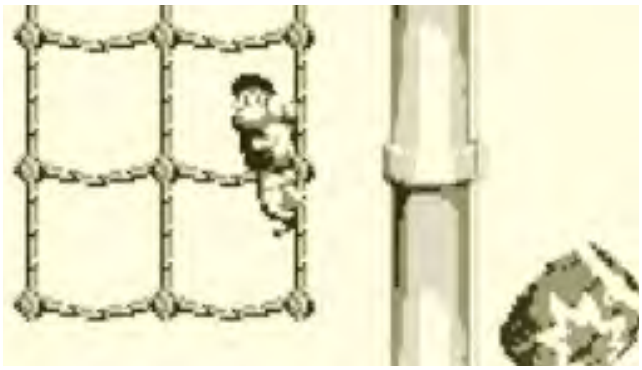
Bezüglich des Gameplays in den Hüpf-Levels ändert sich nichts. Die Figuren steuern sich erneut unglaublich präzise, die verschiedenen Welten sind abwechslungsreich gestaltet, oftmals knackig schwer und dank der zahlreichen versteckten Objekte kann man richtig viel Zeit in den Abschnitten verbringen. Jedoch lässt sich kaum leugnen, dass der Sprung zwischen Teil zwei und drei wesentlich weniger drastisch ist als jener zwischen den beiden Vorgängern. Als Kenner von *Diddy's Kong Quest* wird man das Gefühl nicht los, das alles schon einmal gesehen zu haben. Etwas mehr Mut zur Innovation hätte *Double Trouble* nicht geschadet. Da das Spiel nur ein knappes Jahr nach *Diddy's Kong Quest* in den Handel kam, verwundert dieser Umstand aber kaum. Immerhin, die kreativ gestalteten Bossgegner erweisen sich wieder einmal als absolutes Highlight und gehören mit zu den besten der *Country*-Reihe. Technisch legt das Abenteuer zudem noch einmal einen drauf und holt so ziemlich alles aus dem SNES raus, was an Leistung möglich war. Nur weil es nicht ganz so grandios wie der zweite Affenstreich ist, sollten sich Hüpfspiel-Fans den Titel also auf keinen Fall entgehen lassen. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	30. Oktober 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

In den ersten beiden Teilen waren Land- und Unterwasser-Levels meist streng getrennt. Im dritten Abenteuer wechselt ihr oft frei zwischen den Elementen.

Einer der neuen Tier-Helfer ist die Elefantendame Ellie. Mäusen solltet ihr in ihrer Gestalt tunlichst ausweichen, denn bei Sichtkontakt mit den Nagern rennt sie davon.

Wie in *Donkey Kong Country* lohnt es sich, die verschiedenen Levels ganz genau zu erforschen. Oftmals entdeckt man auf diese Weise versteckte Bonus-Abschnitte.



Anders als auf dem SNES ist stets nur ein Affe auf einmal in den Levels unterwegs. Per Knopfdruck könnt ihr aber jederzeit zwischen Donkey und Diddy wechseln.

DONKEY KONG LAND

3DS Affenstarker Hüpfer oder nur ein Abklatsch des ersten *Donkey Kong Country*-Teils?

Während *Donkey Kong Country* auf dem SNES Spieler nicht nur wegen seines spaßigen Hüpf-Gameplays, sondern auch wegen der für damalige Verhältnisse beeindruckenden Grafik begeisterte, konnte *Donkey Kong Land* aufgrund der Beschränkungen des Game Boys natürlich keine ganz so herausragende Technik bieten. Bezüglich des Gameplays gibt sich das erste Affen-Abenteuer für unterwegs hingegen keine Blöße und wartet mit einer reduzierten, aber dennoch hochwertigen Umsetzung des *Country*-Spielprinzips auf. Die Levels laden dank versteckter Items zum Erkunden ein, Begleiter wie Rambi das Nashorn helfen euch bei knackigen Passagen weiter und die Steuerung funktioniert trotz der geringeren Anzahl an Knöpfen präzise. Aufgrund der fehlenden Farbe in Verbindung mit den teils recht ausladenden Hintergründen geschieht es leider recht häufig, dass ihr Gegenstände nur schwer erkennt, zudem läuft das Spiel wesentlich langsamer als das *Country*-Gegenstück. Jump&Run-Fans schlagen trotz dieser kleinen Makel bedenkenlos zu.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	16. Oktober 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	7

DONKEY KONG LAND 2

3DS Wie beim SNES-Gegenstück legt Teil zwei gegenüber dem ersten Spiel affenmäßig zu!

Wie schon beim ersten Teil orientiert sich *Donkey Kong Land 2* bezüglich des zugrunde liegenden Gameplays stark am *Country*-Äquivalent für das SNES. Demzufolge verwundert es nicht, dass Teil zwei die vielen Verbesserungen des SNES-Abenteuers auch auf den Game Boy bringt: Die Levels sind umfangreicher und enthalten mehr versteckte Gegenstände zum Sammeln, die Steuerung ist präziser, Dixie als neue, spielbare Figur bringt dank ihrer Fähigkeit, über kurze Distanzen zu schweben, frischen Wind in das Gameplay und macht das Gesamtpaket noch ein ganzes Stück runder. Zudem gibt es auch einige wichtige Game-Boy-spezifische Verbesserungen zu vermelden: Die Grafik wirkt wesentlich aufgeräumter, das Spiel läuft eine ganze Ecke schneller als der Vorgänger und nähert sich damit stärker dem SNES-Spielgefühl an. Ganz so gut wie *Diddy's Kong Quest* ist es zwar trotzdem nicht, viel besser als *Donkey Kong Land 2* kann ein Affen-Abenteuer für den altehrwürdigen Ur-Game-Boy aber kaum umgesetzt werden.

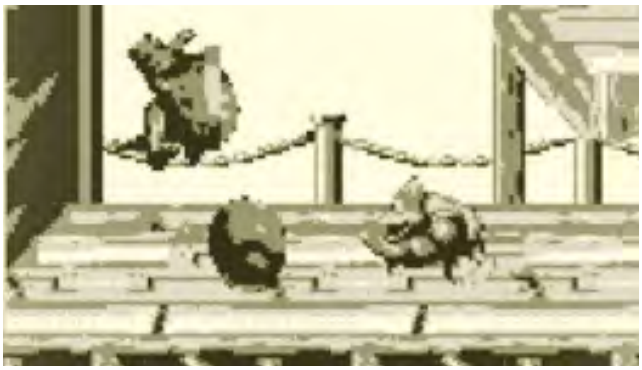
Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	23. Oktober 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	8

Die *Donkey Kong Land*-Teile sind keine 1:1-Umsetzungen der *Country*-Spiele, sie teilen sich aber viele Elemente mit ihnen – etwa diesen gefiederten Bossgegner.

Rambi das Nashorn sorgt natürlich auch auf dem Game Boy für Verwüstung. Anders als auf dem SNES fehlt jedoch der affige Reiter in seinem Sattel.

Natürlich auch in *Donkey Kong Land 3* wieder mit dabei: die Suche nach den KONG-Buchstaben. Habt ihr alle in einem Level gefunden, winkt ein Extra-Leben.



Die großen DK-Münzen liegen, anders als im Vorgänger, nicht einfach rum, sondern werden von speziellen Kremlings bewacht, die ihr mit Fässern besiegen müsst.

DONKEY KONG LAND 3

3DS Der schlechten Affen-Wortspiele letzter Streich: der finale Affen-Ausflug für den Game Boy!

Zwanzig Jahre *Donkey Kong Country* beziehungsweise *Donkey Kong Land* und satte sechs Spiele rund um die sympathischen Fellträger bei uns im eShop-Test später: Mit *Donkey Kong Land 3* erwartet uns zum Abschluss zwar kein großer Knaller, aber dennoch ein mehr als anständiges Jump & Run. Wie zu erwarten, handelt es sich auch beim dritten mobilen Primaten-Abenteuer nicht um eine direkte Umsetzung des SNES-Gegenparts, er ist aber stark davon inspiriert – und leidet demzufolge auch unter denselben Schwächen, nämlich einer tendenziell zu kurzen Entwicklungszeit, daher zu wenigen Neuerungen und einigen serientypisch recht abwechslungsarmen Abschnitten sowie einem neuen Protagonisten, der nicht den Charme seiner Vorgänger aufweist. Die nach wie vor perfekte Hüpf-Steuerung, einige kreativ gestaltete Bossgegner sowie das sogar beim „Tiefpunkt" der Serie spürbare Talent der Entwickler für unterhaltsame 2D-Abenteuer sorgen dafür, dass *Donkey Kong Land 3* trotzdem einen Großteil der damals aktuellen Genre-Konkurrenz aussticht.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	30. Oktober 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	7

CRAZY CONSTRUCTION

3DS Fans des Anime-Stils und Liebhaber von Puzzlespielen kommen hier auf ihre Kosten.

Wer mal ein *Tetris* der anderen Art spielen möchte, der ist bei *Crazy Construction* genau richtig. Eure Mission ist es, einen gigantischen Turm zu errichten. Dazu verwendet ihr nahezu alles, was vom Himmel vor eure Füße fällt. Von Telefonzellen bis hin zu Lastwagen sind in Sachen Materialvielfalt keine Grenzen gesetzt. Je stabiler und höher das Zeug gestapelt wird, umso mehr BLD-Punkte gibt es. Dabei müsst ihr eine bestimmte Zielpunktzahl erreichen, bevor der Turm die Ziellinie im unteren Bildschirm erreicht und drei Sekunden lang stehen bleibt. Aber aufgepasst: diverse Hindernisse wie Gewitterwolken, welche die Steuerung außer Kraft setzen, werfen euch Knüppel zwischen die Beine. Habt ihr zu wenig BLD-Punkte, scheitert das Bauvorhaben und ihr müsst das ganze Kapitel von Neuem beginnen. Ja genau, Kapitel, denn sogar eine kleine Story ist enthalten. Da *Crazy Construction* durchaus ein wenig knifflig ist, sollten jüngere Spieler und jene, die schnell gefrustet sind, erst einmal probespielen.

Thuong Nguyen

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	G-Style
Termin:	23. Oktober 2014
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Safety First: Fallen euch Gegenstände an den Seiten der Plattform herunter, gibt es Punktabzug. Überlegt also immer zweimal, bevor ihr ein Objekt platziert.

Am Ende jedes Kapitels wartet ein fieser Bossgegner, der uns mit einer speziellen Fähigkeit ins Handwerk pfuscht. Doch auch die Obermotze sind zu schlagen.

STEALTH INC. 2

Wii U *Stealth Inc.* – vielen sicher als *Stealth Bastard* in Erinnerung – hat eine gute Vorlage geliefert. Ob es der zweite Teil genauso schafft, sich in eure Herzen zu schleichen?

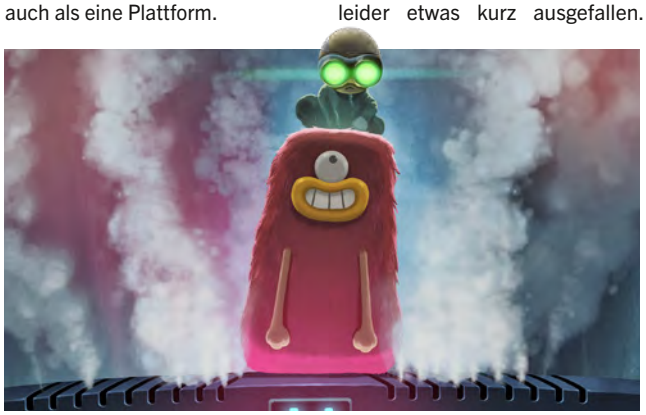
Stealth Inc. 2 setzt die Tradition des kniffligen Rätselspaßes seines Vorgängers gekonnt fort. Auch hier startet ihr als einer von vielen Klonen in einem Versuchslabor. Während neben, über und unter euch lauter Kopien des Protagonisten vor die Hunde gehen und euch helfen, den Ausgang zu erreichen, kämpft ihr euch wacker euren Weg durch die industrielle Hölle frei. Liegen die anfänglichen Gefahren erst einmal hinter euch, dürft ihr innerhalb eines recht großen Test-Areals eure soeben erlernten Fähigkeiten ausprobieren. Allerdings könnt ihr es auch nur dort. Die meisten Mechaniken funktionieren nämlich nur in den Prüfungen. Wird einmal ein schweres Gewicht für einen Schalter benötigt, hilft euch der „aufblasbare Kollege“ aus. Dieser fungiert in manchen Abschnitten auch als eine Plattform.

Heimlich, still und leise

Natürlich dürfen, wie der Name es bereits verrät, die Schleicheinlagen nicht fehlen. Wichtig bei eurer Reise ist eine schicke Sensorbrille. Diese zeigt euch an, wir gut ihr gerade von den Feinden gesehen werdet. Es gilt also, gekonnt in den Schatten zu wandeln, um etwaige Überwachungskameras und Geschütze auszutricksen sowie die verteilten Terminals zu hacken – dies ist nämlich notwendig, um in den Tests voranzukommen. Für die nötige Ablenkung könnt ihr Rauchschwaden aufsteigen lassen, um den Gegnern die Sicht zu nehmen. Wer nicht alleine durch die Gänge irren möchte, kann dies auch mit einem Freund tun: habt ihr einen dafür nötigen Gegenstand aufgesammelt, wird der Koop-Modus freigeschaltet. Die Prüfungen selbst sind dabei leider etwas kurz ausgefallen. Allerdings eignen sich die Abschnitte perfekt für Highscore-Jäger, denn nach jedem Sieg gibt es eine Wertung, basierend auf eurer Schnelligkeit und euren eventuellen Niederlagen. Was das Spiel zudem so charmant macht, ist die fesche Grafik, die euch mit bunter Cartoon-Optik ein Lächeln aufs Gesicht zaubert. In Sachen Gegnerdesign wurde jedoch ein wenig gespart, denn mehr als ein paar Roboter bekommt man selten zu Gesicht. Was nicht unerwähnt bleiben darf, ist die geballte Menge an schwarzem Humor. Nicht selten wird eine Niederlage mit einem bösen Spruch versehen, der euch noch ein wenig Salz in die Wunde reibt – der Frust bleibt aber gering, denn die Checkpoints sind sehr fair verteilt worden. Auch der Titel selbst, „A Game of Clones“, ist eine Anspielung auf eine ziemlich bekannte Fantasy-Serie. Dazu bekommen auch Internet-Phänomene ihr Fett weg: so heißt ein Level beispielsweise „Forever a clone“ – wieder eine Anspielung auf ein bekanntes Meme mit dem Namen „Forever alone“. Wer auf derlei Unterhaltung steht, wird sicher auch mit den Sammelgegenständen seine Freude haben, deren Beschreibungen ähnlich ausfallen. Während des Spielverlaufs werdet ihr zudem ein paar neue Kleidungsstücke finden, mit denen sich der kleine Klon-Rebell ausrüsten kann, um modisch und schick durch die Schatten zu huschen. Sonderlich viel zum Gameplay tragen diese modischen Accessoires allerdings nicht bei.

Dominik Wulf

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Curve Studios
Termin:	23. Oktober 2014
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8



Ihr Schurken, erzittert vor dem Rächer der Klone und seinem Gefährten, dem aufblasbaren Kollegen – euer treuer Begleiter in so mancher Situation.

GLaDOS, bist du das? Die Nachrichten an den Wänden erinnern teilweise extrem stark an das Puzzlespiel *Portal*. Die Inspirationsquelle ist also offensichtlich.

Leichtfüßigkeit wird hier groß geschrieben: Entdeckt euch einer der Wachroboter, gibt es keine Fluchtmöglichkeit mehr – der Level wird neu gestartet.

Schick, schick! Mit allen möglichen Modeaccessoires sieht euer kleiner Held doch direkt viel ansprechender aus und kann stilvoll durch die Gänge schleichen.

Dank Links neuer „Waffe“ Epona könnt ihr nun auch hoch zu Ross durch die Gegnermassen pflügen. Das macht Spaß und hat taktische Vorteile.

Die fünf neuen Story-Missionen beschäftigen sich mit Cias Seite der Geschehnisse, sind insgesamt aber nicht ganz so spannend wie die Hauptstory.

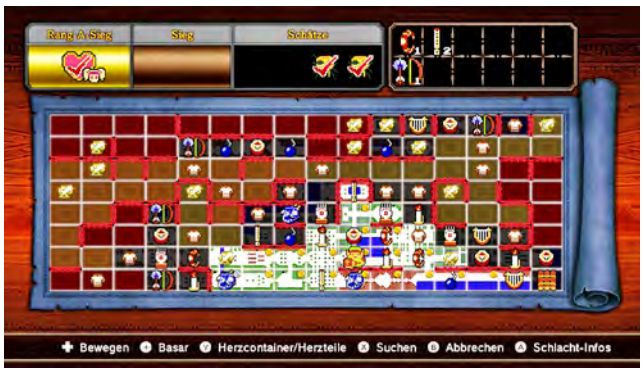
HYRULE WARRIORS MASTER QUEST DLC

Wii U Als wäre *Hyrule Warriors* nicht bereits ein echtes Umfangsmonster, erscheinen für die *Zelda*-Action sogar vier DLC-Pakete mit Zusatzinhalten! Das erste Paket legt schon mal gut vor.

Wer gar nicht genug von *Hyrule Warriors* bekommt, kann das Spiel in den nächsten Monaten mit insgesamt vier DLC-Paketen erweitern. Der erste DLC hört auf den Namen „Master Quest Pack“ und bietet richtig viel Umfang für die gerade mal sieben Euro, die er kostet.

Gute Mischung

Da wären je ein neues Kostüm für Lana und Cia, eine neue Waffe für Link, fünf Story-Missionen im Legenden-Modus und eine komplett neue Karte für den Abenteuermodus. Während die Kostüme im „Wächter der Zeit“-Stil natürlich Geschmackssache sind, fallen die fünf Story-Episoden ein wenig enttäuschend aus. Darin erlebt ihr, wie Cia ihr Heer aufstellt und die anderen Fieslinge Volga, Pyroma, Zanto und Girahim als Kommandanten gewinnt. Die dazugehörigen Missionen weisen zwar mit etwa zwei Spielstunden einen ordentlichen Umfang auf, bieten spielerisch aber nichts Neues. Besser ist da schon Links neue „Waffe“, sein Pferd Epona. Vom Moveset her handelt es sich dabei im Grunde um eine Abwandlung von Links Schwert, allerdings hat Epona einen riesigen Vorteil: Da ihr beritten unterwegs seid, könnt ihr euch übers Schlachtfeld bewegen und gleichzeitig Combos raushauen. Dadurch seid ihr einerseits schwerer zu treffen und könnt andererseits schneller eure Missionsziele erledigen – was auf Karten mit Zeitdruck Gold wert ist!



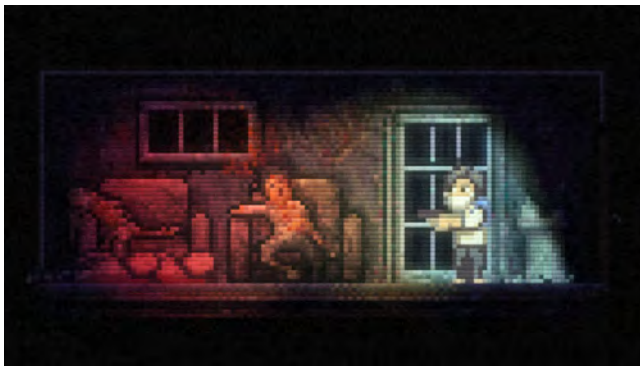
Der Star des DLC-Pakets ist eindeutig die neue Abenteuerkarte. Die ist genauso groß wie die Abenteuerkarte im Hauptspiel, bietet aber andere Aufgaben und Belohnungen.

Frische Abenteuerkarte

Das Herzstück des ersten DLC-Packs ist jedoch die neue „Master Quest“-Abenteuerkarte. Die glänzt nicht nur mit einem immensen Umfang (genauso groß wie die Abenteuerkarte im Hauptspiel!), sie bietet zudem neue Aufgabentypen sowie Sonderregeln in jeder Schlacht, was für mehr Abwechslung und Herausforderung sorgt. Zu besagten Regeln gehören unter anderem beispielsweise eine Zeitbegrenzung auf 15 Minuten, in denen ihr keine Items verwenden und nicht blocken dürft, oder dass ihr euch sogar in der gesamten Schlacht nicht heilen könnt. Während das in den anfänglichen Missionen alles noch kein großes Problem ist, wird es in den äußeren Regionen der Abenteuerkarte deutlich schwieriger. Als Belohnung winken 20 neue Skultullas, Herzteile und Herzcontainer, bessere Waffen für Cia, Pyroma und Volga sowie 8-Bit-Waffen für die übrigen Figuren. Die drei Bösewichte gibt es zwar kostenlos per Patch als spielbare Charaktere, ihre stärkeren Waffen sowie Herzcontainer und -teile erhaltet ihr aber ausschließlich auf der „Master Quest“-Karte. Wenn ihr also Gefallen an den drei Fieslingen gefunden habt, ist der erste DLC quasi Pflichtprogramm für euch. Und noch ein Spartipp: Wenn ihr sowieso alle DLCs wollt, könnt ihr das Komplettpaket für schlanke 15 Euro kaufen und bekommt die restlichen Pakete automatisch zu ihrem Release im November, Januar und Februar.

Viktor Eippert

Genre:	Action
Entwickler:	Omega Force
Termin:	16. Oktober 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8



Mit Munition müsst ihr vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden ordentlich haushalten, da ihr hier stets gegen eine Übermacht vorgehen müsst.

Die Story des Spiels ist mit Absicht etwas undurchsichtig aufgezogen. Lange Zeit wisst ihr nicht, wer genau ihr seid und wohin euch der Überlebenskampf führt.

LONE SURVIVOR

Wii U Kann die *Director's Cut*-Version die Nintendo-Jünger das Fürchten lehren?

Im Regelfall präsentiert sich ein Titel, der dem Genre des Survival-Horror angehört, in einem möglichst realistisch gehaltenen Grafikstil, um den Spieler effektiver in die Spielwelt eintauchen zu lassen. *Lone Survivor* beschritt schon im vergangenen Jahr auf der PS3 einen anderen Weg, kombinierte dazu Horror-Elemente aus *Resident Evil* und *Silent Hill* mit einem gefälligen 16-Bit-Look. Der *Director's Cut* auf der Wii U nimmt an dieser gelungenen Mischung keine Änderungen vor. Immer noch schleicht ihr durch verfallene Wohnkomplexe, sucht fortlaufend nach Vorräten zum Überleben und versteckt euch vor allerhand Monstern, die auf den Gängen herumschlurfen. Trotz seiner Retro-Optik baut *Lone Survivor* schon in den ersten Spielminuten eine ungeheure Spannung auf, an der besonders die gelungene Sound-Abmischung ihren Anteil hat. Lediglich die zweite Hälfte kämpft vermehrt mit zunehmender Monotonie, ansonsten überzeugt *Lone Survivor* auch ein Jahr später noch ohne große Schnitzer. **Marco Cabibbo**

Genre:	Survival-Horror
Entwickler:	Curve Studios
Termin:	15. Oktober 2014
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	8

COSTUME QUEST 2

Wii U Dieses Halloween fällt trotz des witzigen Settings leider ziemlich flach aus.

Man nehme klischeebehaftete Charaktere, einen feierlichen Anlass und einen abgrundtief bösen Zahnarzt – und schon erhält man *Costume Quest 2*. Mit wunderbar überspitztem Humor und schlagfertigen Sprüchen vermag das Spiel, durchaus bei Laune zu halten. Das muss es auch, denn die Ecken und Kanten des Gameplays sind kaum zu übersehen. Beispielsweise wird nicht erklärt, dass ihr die Gebietskarten bei Shady kaufen könnt, sodass ihr euch gerne mal verlauft. Allgemein werdet ihr mit euren Missionszielen oft einfach allein gelassen, was für jüngere Spieler frustrierend werden kann. Dabei wird euch ansonsten jede Menge Vielfalt geboten. Jedes Kostüm hat eine spezielle Fähigkeit, die je nach Fortschritt essenziell fürs Weiterkommen ist. In den Kämpfen wiederum gibt es zu jeder Verkleidung eine Spezialattacke, die positive Statusveränderungen für euch bereithält. Diverse Nebenaufgaben, welche etwas Abwechslung ins Spiel bringen, machen die Sache runder, reißen das Ruder jedoch nicht herum. **Thuong Nguyen**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Double Fine
Termin:	30. Oktober 2014
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6

Die Kämpfe sind ein wahres Fest der Quick-Time-Events. Angegriffen wird mit nur einer Taste und je knapper es wird, umso mehr Schaden teilt ihr aus.

Da jedem Charakter im Kampf eine andere Aktionstaste zugewiesen ist, sind flinke Finger gefragt, wenn es ums Blocken geht. Doch auch das will gemeistert werden.

SECRET OF MANA

Auf dem Rücken des Drachen, das Schwert in der Hand, rettet der Held das Mana Land.

Prägt euch die Orte, die ihr im schön aufgezogenen Intro zu sehen bekommt, gut ein. Einigen davon werdet ihr auf eurer langen Reise einen Besuch abstatten.

Nach eurer Verbannung aus dem Heimatdorf müsst ihr euch alleine durch die Wildnis schlagen. Doch keine Angst, schon bald erhaltet ihr Unterstützung.

Die Schlacht um die Konsolen-Vorherrschaft ist in vollem Gange. Während sich die Xbox One gegenwärtig in ihr eigenes Lager zurückgezogen hat, um dort die eigenen Wunden zu versorgen, feuern Playstation 4 und Wii U aus allen Rohren. Besonders Nintendo fährt derzeit mit *Bayonetta 2* oder *Super Smash Bros.* dicke Geschütze auf, um das anstehende Weihnachtsgeschäft für sich zu entscheiden. Doch wie genau es im kommenden Geschäftsjahr im Detail weiter geht, kann man im Vorfeld unmöglich sagen. Gerade bei der Fortsetzung des RPG-Krachers *Xenoblade Chronicles* hat Nintendo seit der ersten Ankündigung im Januar 2013 nur selten Neues verkündet. Womöglich ein fataler Fehler, denn schon oftmals haben einzelne Rollenspiele ihrer Konsole einen so unverkennbaren Stempel aufgedrückt, dass das System fortan immer mit dem jeweiligen Titel assoziiert wird. Das nach wie vor beste Beispiel dürfte *Final Fantasy VII* auf der Playstation sein – seit das Spiel auf Sonys System erschienen ist und die Reihe im Westen populär machte, sind *Final Fantasy* und Playstation fast nicht mehr zu trennen. Um euch ein wenig auf das im nächsten Jahr anstehende *Xenoblade Chronicles X* einzustimmen, wollen wir euch in einem umfangreichen Special die wichtigsten, populärsten und auch etwas untergegangenen Retro-RPGs im Detail vorstellen. Einige davon haben maßgeblich zum Erfolg der Konsole, auf welcher sie veröffentlicht wurden, beigetragen, andere waren ihrer Zeit voraus oder machen selbst Jahre später noch von sich reden. Passend zum 20-jährigen Jubiläum, zumindest was die europäischen Regionen betrifft, wollen wir mit dem Klassiker schlechthin beginnen: *Secret of Mana*.

Die Sage beginnt

Obwohl im übersetzten Namen des Spiels keine Zahl vorkommt, ist *Secret of Mana* bereits der zweite Teil der Mana-Reihe, die schon 1991, zwei Jahre vor dem japanischen Release, mit *Final Fantasy Adventure* auf dem Game Boy initiiert wurde. Auf unserem Kontinent hingegen wurde das Spiel als *Mystic Quest* bezeichnet. Ein ähnliches Namens-Wirrwarr herrschte auch in Japan vor, trug unser Retro-Kandidat in dieser Ausgabe doch dort den Namen *Seiken Densetsu 2*. Dies sollten nicht die einzigen Beispiele bleiben, was die konfuse Namens-

GESCHLECHTER-WIRRWARR

Ist es nun ein Kobold oder doch eine Koboldin? Je nach Region ist die Auffassung darüber ganz verschieden.

Leicht androgyne Charaktere hat es in der Welt des japanischen Zeichentricks schon mehrfach gegeben. In vielen Fällen wurde bei diversen Figuren, sofern die Serie auch im Westen ausgestrahlt wurde, kurzerhand das Geschlecht verändert. Im Original männliche Charaktere sprachen hierzulande also mit einer weiblichen Stimme, wodurch sich teilweise auch der Kontext änderte oder gar die Story völlig geändert wurde. Für Videospiele im Anime-Stil, zu denen auch *Secret of Mana* zählt, galt selbstredend das Gleiche. Gemeint ist in diesem Fall das kleine Kobold-Mädchen, welches sich dem Jungen im unterirdischen Dorf der Zwerge anschließt. In der US-Version hingegen weist die Anrede des Charakters klar auf ein männliches Geschlecht hin. Squaresoft selbst hat aus der Diskussion seit jeher keine große Sache gemacht und das Geschlecht der Figur nie offiziell bestätigt, auch wenn die Koboldin/der Kobold in der Original-Version von sich selbst mit einem männlichen Pronomen redet. Daher ist davon auszugehen, dass die Figur ausschließlich in der deutschen Fassung ein Mädchen ist. Im Grunde quasi ein deutsches Alleinstellungsmerkmal der ungewöhnlichen Art.

Paläste wie dieser sind es, die in *Secret of Mana* gefunden werden müssen. Eure weiblichen Mitstreiter erhalten hier regelmäßig neue Zaubersprüche.

Sobald das Mädchen oder die Koboldin mit an Bord sind, darf ein euch weiterer Mitspieler unterstützen. Das Koop-Gameplay hat dabei Vor- und Nachteile.

verteilung von Rollenspielen in den 90ern betrifft. Besitzern von *Secret of Mana*, sofern sie davon überhaupt etwas mitbekamen, konnte dies allerdings herzlich egal sein, denn um in den vollen Genuss des Spiels zu kommen, bedurfte es keinerlei Kenntnisse des Vorgängers. Das stimmungsvoll gemachte Intro, in dem von einem langen und verhängnisvollen Krieg um die geheimnisvolle Macht Mana erzählt wird, reicht vollkommen aus, um euch innerhalb weniger Augenblicke auf das Spiel einzustimmen. Genau wie ihr hat der junge Held des Spiels noch nie was von diesen Ereignissen gehört, bis er nach einem Sturz am örtlichen Wasserfall zufällig ein mysteriöses Schwert findet. Von Neugier getrieben, entschließt er sich, die in einem Felsen steckende Klinge herauszuziehen – mit weitreichenden Folgen. Schon auf dem Weg zurück zum Dorf tauchen für die Gegend unübliche Pogopuschel-Monster auf, im Heimatort selbst wütet ein noch gefährlicheres Monster. Mit der Unterstützung eines unbekannten Ritters namens Victor kann der Junge über die Sichelanbeter genannte Kreatur triumphieren, doch die Freude währt nicht lange: Aus Furcht vor weiteren Überfällen wird der Junge aus dem Dorf verbannt und von Victor mit der Aufgabe betreut, Aquaria im Wasserpalast aufzusuchen. Und so nimmt eine aufregende Reise ihren Anfang.

Ein Trio sollt ihr sein

Die Aufgabe, die euch dort auferlegt wird, ist so umfangreich wie simpel: acht Paläs-

Die erste richtige Hürde des Spiels: Der Schmusekater macht mit schwachen Helden kurzen Prozess. Habt ihr genügend Bonbons und Schokolade dabei?

Die Übersetzung der Originalversion auf dem SNES ist ein wenig anders als die von der Virtual Console für Wii. Dort gibt es den Lindenstraßen-Witz nicht mehr.

te dieser Welt müsst ihr aufsuchen, um dort das Mana-Schwert, das ihr aus dem Stein gezogen habt, wieder zu reaktivieren, damit ihr anschließend die legendäre Mana-Festung zerstören könnt. Ganz so einfach wird die Mission also nicht, zumal sich recht früh auch noch ein böses Imperium und im Geheimen arbeitende Rebellen einmischen. Alleine könnte diese Aufgabe fast schon zu viel für den Helden werden, doch glücklicherweise erhält er recht früh im Spiel die nötige Unterstützung. Ein junges Mädchen aus der Nachbarstadt Pandoria sowie eine im Zwergendorf wohnende Kobold-din schließen sich ihm bald als tatkräftige Unterstützung an.

Eine der drei Figuren kontrolliert ihr dabei stets selbst, die anderen beiden übernimmt derweil die von euch individuell einstellbare KI. Obwohl die Präsentation klar an *The Legend of Zelda: A Link to the Past* erinnert und das Kampfsystem große Action-Anteile beinhaltet, weist *Secret of Mana* fast schon rundenbasierte Elemente auf. Einfach auf den Gegner einmashen bringt euch nämlich nicht weiter, stattdessen müsst ihr immer kurz warten, bis eure Kraftanzeige 100 % erreicht hat, damit ihr vollen Schaden austeilen könnt. Währenddessen könnt ihr euch jedoch frei bewegen und auch auf einen der beiden anderen Charaktere wechseln. Solltet ihr mit einem oder gleich zwei Freunden gemeinsam spielen (*Secret of Mana* unterstützte seinerzeit das Multitap für Vier-Spieler-Modi), ergibt sich daraus sogar eine echte Teamplay-Komponente, mit der ihr kooperativ vorgehen könnt.

Allerdings gibt es zwei Faktoren, die diesen ansonsten fabelhaften Spielspaß damals wie heute etwas getrübt haben. Zum einen geht es um das Ringmenü jeder einzelnen Figur, von dem aus ihr Waffen auswählt, Gegenstände einsetzt oder Zauber wirkt. Dinge, die man in einem Rollenspiel also regelmäßig vornimmt. Leider pausiert *Secret of Mana* das Geschehen nicht nur für den Spieler, der gerade im Rucksack oder Zaubermenü wühlt, sondern auch für die beiden Mitstreiter. Je mehr ihr also zaubert, desto häufiger wird der Spielfluss unterbrochen und die anderen beiden Kumpanen müssen geduldig warten. Die eindeutigen Gründe, vermehrt Magie walten zu lassen, sind das zweite große Manko des Spiels: Nicht nur richten Schlammbombe oder Lavawelle viel mehr Schaden beim Gegner an als eure normalen Waffen, ihr könnt Endgegner damit auch dermaßen torpedieren, dass sie keine Gelegenheit mehr zum Kontern erhalten und den Löffel abgeben. Zu Beginn ist dies aufgrund von wenigen Manapunkten noch nicht möglich,

THE SECRET OF RUBINDIADEM

Existiert es nun oder ist es nur ein Mythos? Ein Ausrüstungsgegenstand, den jeder suchte, aber niemand zu finden vermochte.

Es ist eine dieser Schulhoflegenden, über die man mit seinen Freunden eifrig diskutiert hat: Geheime Abschnitte, Items oder sogar Endgegner, die man abseits des Hauptpfades im Spiel entdecken konnte. Bevor es das Internet gab, waren Mundpropaganda und Magazine die einzige Möglichkeit, Secrets von Spieler zu Spieler weiterzutragen. Auch *Secret of Mana* barg solche Geheimnisse, bei denen sogar der offizielle Spieleberater nicht weiterhelfen konnte. Das Problem dabei ist, dass das Rubindiadem – so der Name des gesuchten Gegenstandes – in der SNES-Version gar nicht gefunden werden kann, da es kurz vor der Fertigstellung wieder aus dem Spiel genommen wurde. Ursprünglich war *Secret of Mana* für die CD-ROM-Erweiterung der Konsole geplant, doch weil diese Pläne scheiterten, musste der Speicherplatz des Spiels kurzerhand reduziert werden. Neben vielen anderen Inhalten wurde daher auch das Rubindiadem wieder entfernt, allerdings so kurzfristig, dass beim Erstellen des Spieleberaters noch zum Teil veraltete Informationen vorlagen. Da es im Quellcode des Spiels aber noch existiert, könnt ihr euch das Item mithilfe eines Schummelmoduls freischalten lassen.

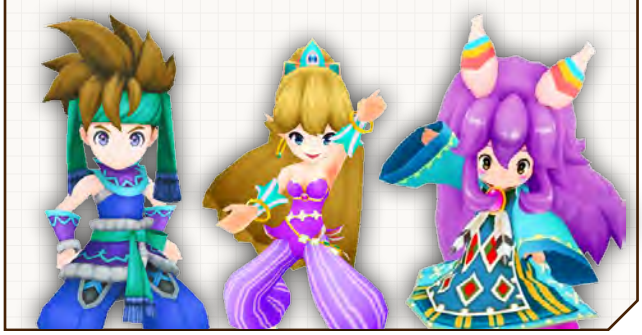
Magie stellt die einfachste Methode dar, um normale Gegner und Bosse zu bekämpfen. Vorausgesetzt, ihr habt gelevelt und verfügt über genügend Magiepunkte.

Zu Beginn seid ihr noch auf das Canoni-Reisebüro angewiesen, später dürft ihr mit dem Drachen Lufti den Himmel unsicher machen und die Spielwelt erkunden.

RISE OF MANA – DIE SAGA LÄUFT WEITER

Habt ihr ein japanisches Handy parat? Falls ja: Glückwunsch, ihr dürft weiterhin in die Welt von Mana eintauchen und sogar ein wenig Nostalgie ins Spiel bringen.

Obwohl die *Mana*-Reihe nicht mehr ganz im Fokus von Publisher Square Enix steht, wie es vor gut 20 noch der Fall war, erscheinen auch heute immer noch Spiele davon. Der jüngste Spross der Serie schlug seine Wurzeln im vergangenen Jahr auf iOS- und Android-Geräten, war allerdings weniger ein traditionelles Rollenspiel. Stattdessen setzte man, passend zur Hardware-Plattform, auf ein Battle Card Game im japanischen Social Gaming Network namens GREE. Näher an den Action-Ursprüngen der Reihe hingegen wird sich *Rise of Mana* bewegen, welches auch auf der Playstation Vita erscheinen wird. Geld soll der Free2Play-Titel nicht kosten, wohl aber Mikrotransaktionen für Dinge wie das Aufwerten von Waffen beinhalten. Einen Nostalgiebonus kann das Spiel schon jetzt vorweisen: Alle drei Helden, die einst in *Secret of Mana* die Welt retteten, können auch hier zur eigenen Party hinzugefügt werden. Ein Release außerhalb Japans wurde noch nicht angekündigt.



Mit Waffenorbs könnt ihr Waffen verstärken und auch Spezialfähigkeiten freischalten. Betäubte Gegner wie die Terrorente hier werden so schnell ungefährlich.

doch sobald ausreichend Walnüsse im Gepäck verstaut sind und der Magiesog auf Level 3 hochgepowert ist, kann die Koboldin fast alle Gefechte im Alleingang entscheiden. Harsche Worte für einen so liebgewonnenen Klassiker, durch die man fast geneigt sein könnte, in *Secret of Mana* ein mittelmäßiges Spiel zu sehen. Selbst mit den heute klar erkennbaren Minuspunkten ist *Secret of Mana* aber immer noch einer der Pflichttitel, die man als ambitionierter Zocker auf dem Super Nintendo gespielt haben muss.

Selbst mit Schwächen wahrhaft legendär

Schon alleine die liebevolle und grafisch imposante Aufmachung zeigt, was für einen hohen Stellenwert die damals noch junge *Mana*-Reihe bei Squaresoft genoss. Ob nun die fantastischen Wassereffekte, die knackig bunten und abwechslungsreichen Innenareale oder die detailreichen Animationen der Helden und Monster – *Secret of Mana* ist auch im Jahr 2014 noch eine wahre Augenweide. Bei sensationeller Optik beließ es

Fast jede Stadt verfügt über ein Hotel, in dem eure Truppe neue Kraft tankt und ihr das Spielgeschehen speichern könnt. Die Koboldin fühlt sich sichtlich wohl.

Je besser ihr mit einer Waffe umgehen könnt, desto höher könnt ihr sie aufladen. Dies dauert aber seine Zeit, in der ihr von euren Kollegen beschützt werden müsst.

Secret of Mana hat vielleicht keine ausufernden Dialoge wie heutige Rollenspiele, schafft es aber dennoch, eine epische Stimmung aufzubauen. Großes Kino.

Konventionelle Waffen und Zauber können dem legendären Manadrachen nichts anhaben. Nur das reaktivierte Schwert des Jungen zeigt hier Wirkung.

Squaresoft zum Glück nicht, sondern versah das Spiel noch mit einem durch die Bank sensationellen Soundtrack und einer zum Ende hin sehr emotionalen Story, die den damals noch jungen Autoren dieser Zeilen beim Abspann zu Tränen rührte. Für Europäer war es für sehr lange Zeit die erste und letzte Gelegenheit, in die Mana-Reihe einzutauchen. Der Nachfolger *Seiken Densetsu 3* erschien nur in Japan, 2004 veröffentlichte man mit *Sword of Mana* ein Remake von *Mystic Quest*, das auf dem Game Boy Advance erschien und *Secret of Mana* optisch sehr ähnlich war. Der vierte Teil der Reihe kam noch auf der Playstation 2 auf den Markt, seitdem ist *Mana* lediglich auf Handhelds und Mobiltelefonen auffindbar. Dafür, dass *Secret of Mana* außerhalb Japans das Genre der Japan-Rollenspiele auf dem SNES salonfähig machte, ein ziemlich unbefriedigendes Schicksal, das dem Spiel nicht gerecht wird. Somit bleibt die Hoffnung bestehen, dass Square Enix der *Mana*-Serie in naher Zukunft wieder vermehrt Aufmerksamkeit zukommen lässt. Bis dahin können wir leider nur abwarten, das altgediente Modul ins Super Nintendo stecken und ein weiteres Mal das Schwert aus dem Stein ziehen. So wie wir es bereits all die Jahre zuvor getan haben.

Marco Cabibbo

Alle Monster sind besiegt und im Land herrscht wieder Frieden – und man stellt sich die große Frage: „Wie wird es in Zukunft weitergehen?“. Heute weiß man, dass *Secret of Mana* im Westen lange Zeit das Highlight der Serie bleiben sollte.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„So vieles hat mit *Secret of Mana* seine ersten Schritte getan.“

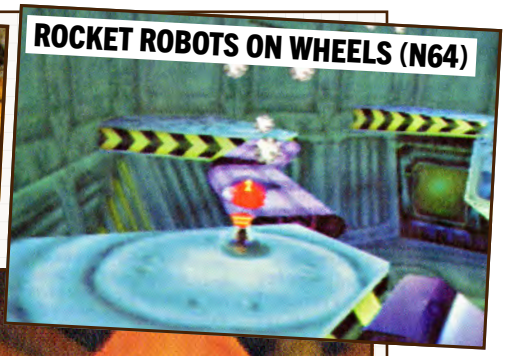
Als ich *Secret of Mana* an Weihnachten 1994 unter dem Christbaum fand, war die Freude riesig groß, da diverse Magazine das Feuer schon Monate zuvor entfacht hatten. Für die nächsten drei Tage war ich von der Konsole fast nicht mehr wegzukriegen, bis ich beim berüchtigten Schmusekater erst mal vor eine sprichwörtliche Wand lief. Da mir das RPG-Genre noch vollkommen neu war, hatte ich den Sinn hinter den Charakterstufen noch nicht ganz verstanden und war deshalb natürlich vollkommen unterlevelt. Diese schwere Einstiegshürde stellte für mich den Einstieg in die Welt der Rollenspiele dar, den ich bis heute nicht bereue. Zudem war *Secret of Mana* das erste Spiel, das mich zum Weinen brachte. Man sollte halt – an dieser Stelle schon mal eine große Spoiler-Warnung! – die Koboldin nicht nach seiner eigenen Schwester benennen, wenn diese am Ende des Spiels tragisch ihr Leben aushaucht *schnief*.

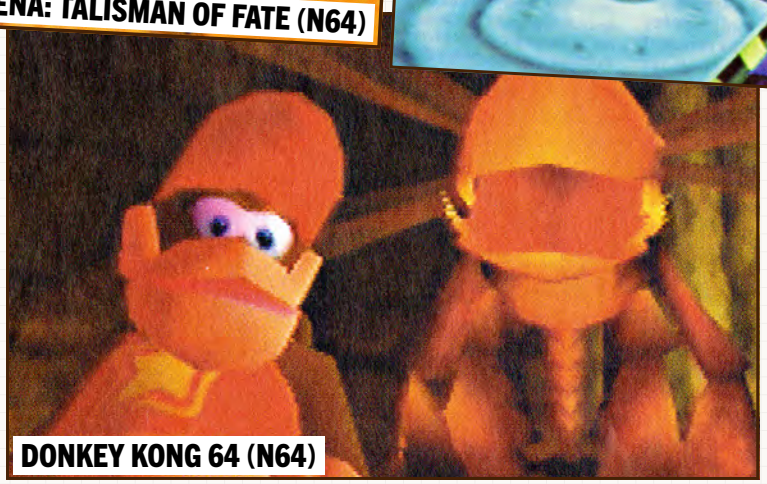
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 12/1999

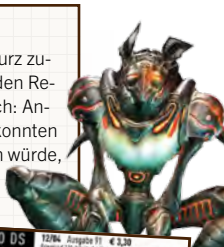




Im Herbst 1999 näherte sich die N64-Lebenszeit unweigerlich ihrem Ende. Wie anders ist es zu erklären, dass der Testteil der N-ZONE 12/1999 trotz der unglaublich umsatzstarken Weihnachtszeit vergleichsweise dünn besiedelt war? Das Gros der getesteten Titel setzte sich aus Rennspielen und jährlichen Sport-Updates zusammen, daneben schafften es *Gauntlet Legends* – die eher misslungene Wiederbelebung der Kultserie – und die relativ lieblos produzierten Lizenzumsetzungen *Rugrats: Die große Schatzsuche* und *Xena: Talisman of Fate* ins Testlabor. Zwei Highlights gab es dann aber zum Glück doch: Zum einen sackte *Donkey Kong 64* nach gefühlten 356 Vorschauen die absolute Traumwertung von 95 Prozent ein. Zum anderen erlangte der 3D-Hüpfer *Rocket: Robot on Wheels* gute 82 Prozent. Zugegeben, das Spiel ist inzwischen in Vergessenheit geraten und die Wertung nicht allzu imposant. Interessanter wird's aber, wenn man das Entwicklerstudio dahinter betrachtet: Sucker Punch ist nach wie vor gut im Geschäft und versorgte die Playstation 4 kürzlich mit *Infamous: Second Son* mit einer richtigen Grafikbombe. Im Vorschau-Bereich sah es ebenfalls recht mager aus: Gerade einmal vier Spiele wurden näher beleuchtet, nämlich *Ridge Racer 64*, *Spiderman*, *Ready 2 Rumble Boxing* und wie fast in jedem Monat natürlich *Zelda Gaiden*.

AUSGABE 12/2004

Die Ausgabe 12/1999 bezeichneten wir gerade eben als eher mau, was die Testdichte anging. Fünf Jahre später sah es zu Gamecube-Zeiten allerdings kaum besser aus. Im Gegenteil, mit sechs Gamecube- und drei Game-Boy-Spielen schaffte es sogar noch weniger Software als in den N64-Tagen ins Testlabor der Redaktion. Immerhin, das, was da war, konnte überzeugen – großteils: *Tony Hawk's Underground 2* ergatterte beeindruckende 91 Prozent im Singleplayer, *Def Jam: Fight for NY* erhielt 87 Prozent, das damals aktuelle *FIFA*-Jahres-Update brachte es ebenfalls auf 87 Prozent im Singleplayer und *X-Men: Legends* konnte eine gute Singleplayer-Wertung von immerhin 80 Prozent absahnen. Die letzten zwei Gamecube-Titel im Bunde hingegen, das Fun-Golfspiel *Ribbit King* und die Filmumsetzung *Bad Boys 2*, stellten mit Wertungen von 50 respektive 47 Prozent ordentliche Ausreißer nach unten dar. Für den Game Boy Advance wurden *Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer* (76 Prozent), *Mega Man Zero 3* (83 Prozent) und *Star Wars Trilogy* (69 Prozent) getestet. Gut, dass wenigstens der Vorschau-Bereich überzeugte und mit *Metroid Prime 2: Echoes*, *Need for Speed: Underground 2* und *Prince of Persia: Warrior Within* nur wenige Artikel, dafür aber sehr umfangreiche und nur solche zu tollen Spielen aufzuweisen hatte. Abseits von Vorschauen und Tests verriet die Redaktion in einer großen Reportage alle kurz zuvor bekannt gewordenen Infos zum nahenden Release des Nintendo DS. Besonders praktisch: Anhand einer 1:1-Abbildung des Handhelds konnten die Leser sich bereits vorstellen, wie es sein würde, ihn später einmal in Händen zu halten.



AUSGABE 12/2009

Dem Gesetz der Serie folgend müssten wir bezüglich der N-ZONE 12/2009 nun ebenfalls von einer mageren Weihnachts-Testmenge reden – aber mitnichten: Sage und schreibe 24 Wii- und DS-Titel nahm die Redaktion unter die Lupe. In der Kids&Casual-Rubrik fanden sich sogar noch acht weitere Spiele! Den wichtigsten Test sicherte sich mal wieder der berühmteste Klemper der Welt: Redaktionsurgestein Christoph Kraus nahm *New Super Mario Bros. Wii* unter die Lupe und vergab sagenhafte 90 Prozent im Singleplayer- und 94 Prozent im Mehrspielermodus. Mit 86 Prozent im Singleplayer ebenfalls richtig gut an kam *Resident Evil: The Darkside Chronicles*. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit zählen wir einige der weiteren getesteten Titel auf: *DJ Hero* bekam 88 Prozent, das erste Action-Adventure mit den Raving Rabbids, *Rabbids Go Home*, konnte 80 Prozent erlangen, *Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel* immerhin 75 Prozent und der Handheld-*GTA*-Konkurrent *Cop: The Recruit* erfüllte mit 85 Prozent die hohen Erwartungen. Kein Wunder, dass da kaum Platz für Vorschauen blieb: Neben *Disney Micky Epic* und *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* fand sich hier nur noch ein Zweiseiter zum Lizenzspiel *James Cameron's Avatar* – den man sich ob der eher mauen Spielqualität im Rückblick eigentlich aber auch hätte sparen können.

NINTENDO WIRD 125

EINE ERFOLGS-GESCHICHTE

TEIL 2: VON DEN ERSTEN ARCADE-HITS BIS ZUM MEGA-ERFOLG DES SNES

Zwischen den Anfängen mit Hanafuda-Karten und aktuell der Wii U und dem 3DS liegen stolze 125 Jahre Nintendo-Firmengeschichte – Grund genug, einen Blick auf den Werdegang der Firma zu werfen. Im zweiten Teil unserer Reihe stehen Nintendos erste Videospiel-Erfolge im Mittelpunkt.

Space Launcher erschien 1979 in Japan und ein Jahr später in Europa. Nintendo entwickelte sich schnell zur Größe am Arcade-Markt.

Der Nintendo-Computer Othello ließ Arcade-Spieler Othello gegen eine KI spielen. Später erschien zusätzlich eine Version für zu Hause.

Nintendo Color Screen hießen diese Plastikklötze von 1983. Im Grunde handelte es sich um besonders große Game&Watch-Versionen.

Nintendo feiert den 125. Geburtstag – und wir feiern mit! Im ersten Teil unserer großen Reportage anlässlich dieses ganz besonderen Jubiläums haben wir Nintendos Werdegang vor dem Einstieg in die Videospiele-Welt beleuchtet. Nach den Anfängen als Spielkarten-Hersteller versuchte sich der Konzern in allen möglichen Geschäftsfeldern, darunter auch ungewöhnliche Ideen wie ein Taxi-Unternehmen, die Leitung von Stundenhotels oder die Herstellung von Instant-Reis. Mitte der 1970er-Jahre jedoch entdeckte man die elektronischen Unterhaltungsmedien für sich und verbuchte erste Erfolge mit simpler Entertainment-Hardware. Stets einer der treibenden Kräfte dabei: Gunpei Yokoi, der ab Mitte der 1960er-Jahre bei Nintendo in hoher Position für die Kreation neuer Produkte zuständig war. 1977 schließlich stieß ein ambitionierter junger Mann namens Shigeru Miyamoto zum Unternehmen hinzu. Zur gleichen Zeit veröffentlichte Nintendo mit dem Color TV Game 6 den ersten Versuch einer Heimkonsole und verbuchte frühe Arcade-Erfolge – aber der Reihe nach.

Die Game&-Watch-Geräte waren Nintendos erste Handhelds und inspirierten das Design des DS.

Donkey Kong hätte ursprünglich ein *Popeye*-Lizenztitel werden sollen. Später programmierte Nintendo tatsächlich ein *Popeye*-Spiel.

Im ersten Teil unseres Specials stellten wir euch Color TV Game 6 von 1977 bereits vor. Noch lange vor dem NES brachte das Gerät Videospiele in die japanischen Wohnzimmer.

Einer der größten Hits in Nintendos Arcade-Geschichte ist der *Donkey Kong*-Automat, der gleich zwei Serien etablierte: Sowohl Donkey als auch Mario – damals noch als Jumpman bekannt – bekamen eigene Spiele spendiert.

Sheriff war eine der frühesten Arcade-Maschinen des Mario-Konzerns und spielte sich ausgesprochen simpel.

Arcade & Watch

De facto startete Nintendos Arcade-Ära bereits 1975, und zwar mit einem Gerät namens Nintendo EVR Race. EVR Race stand hierbei für Electronic Video Recording, ein Vorläufer des VHS-Videoformats. Entsprechend beschränkt waren die Einflussmöglichkeiten, die man auf das Geschehen hatte – bei Nintendo EVR Race handelte es sich im Grunde um einen Pferdewetten-Simulator. Allzu sehr konnten sich Videospiel-Fans für das Konzept nicht begeistern und es verschwand schnell wieder in der Versenkung. 1977 brachte man das bereits erwähnte Gerät Color TV Game 6 auf den Markt, im Laufe der kommenden Jahre folgten weitere Versionen des Geräts. Dem Arcade-Markt wandte man sich ein Jahr später mit dem Computer Othello erneut zu, der Spieler im virtuellen Denkspiel-Klassiker Othello entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten ließ. 1979 schließlich folgte der endgültige Arcade-Frontalangriff des späteren Mario-Konzerns: Satte sechs Automaten lieferte man in diesem Jahr an die japanischen Spielhallen aus, namentlich *Space Fever*, *SF-Hisplitter*, *Bomb Nee-N*, *Monkey Magic*, *Space Launcher* und *Sheriff*. Erstmals wagte man sich mit einigen der Automaten dabei auch auf den amerikanischen und europäischen Markt, wenngleich das Hauptgeschäft natürlich weiterhin in Japan stattfand. Während es sich bei manchen der Maschinen im Grunde um Kopien anderer, bewährter Konzepte handelte – *Space Fever* war im Grunde *Space Invaders* mit leicht veränderter Grafik –, versuchte man sich mit Titeln wie *Sheriff* auch an eigenen Ideen. Vor allem *Space Launcher*, welches simples Shooter-Gameplay mit einem frei manövrierbaren Raumschiff verband, fand damals sehr viele Fans.

Enter the Jumpman

Trotz dieser Arcade-Erfolge wollte man die Fans zu Hause natürlich nicht verlieren. 1980 veröffentlichte Nintendo die ersten Game&Watch-Geräte, zwei Jahre später folgten die bis heute besonders populären Modelle mit zwei Bildschirmen – ein Designkonzept, das in Gestalt des Nintendo DS 2005 ein Revival erlebte. Später folgten weitere Versionen wie die Nintendo-Color-Screen-Geräte, welche die bekannten Spiele in besonders hochwertige stationäre Hüllen steckten und heute zu horrenden Preisen gehandelt werden. Die richtigen Erfolge feierte man aber in den Spielhallen – und 1981 erwies sich hierbei als eines der einschneidendsten Jahre in der gesamten Firmengeschichte Nintendos. Unter der kreativen Leitung von Shigeru Miyamoto sollte ursprünglich ein Lizenz-Spiel rund um den berühmten Seemann Popeye entstehen. Als man kurz vor Release die Lizenz verlor, beschloss man, den Titel nicht einfach einzustampfen, und ersetzte die Figuren einfach durch Eigenkreationen: Aus Brutus wurde Donkey Kong, aus Olive Pauline und aus Popeye selbst Jumpman. Der *Donkey Kong*-Automat wurde zu einem gewaltigen Erfolg, einige Jahre später folgten Umsetzungen für so ziemlich alle damals aktuellen Geräte. Interessanterweise war es aber nicht der Namensgeber Donkey Kong, der den größten Popularitätsschub erhielt. Stattdessen entwickelte sich Jumpman zum Publikumsliebling, nicht zuletzt aufgrund seines ikonischen Aussehens (Mütze, Latzhose und Schnurrbart), was auf die technischen Restriktionen der damaligen Zeit zurückzuführen war. Komplizierte Gesichtsanimationen und Details konnte man durch das simple Design umgehen. Nur kurze Zeit nach seinem ersten Auftritt erhielt Jumpman eine Namensänderung – und Super Mario war offiziell geboren.

Mit dem NES (Nintendo Entertainment System) wollte Nintendo dem Trend zu billig produzierter Videospiel-Ramschware entgegenwirken – und war sehr erfolgreich.

In unserem Virtual-Console-Test sahnte *Super Mario Bros. 3* 10/10 Punkte ab – kein Wunder, denn es hat nichts von seiner spielerischen Qualität verloren.

DAS „NINTENDO SEAL OF QUALITY“

Mitte der 1980er-Jahre bot Nintendo der Flut an billiger Ramschware mittels des „Nintendo Seal of Quality“ Einhalt. Welche Bedeutung hat es heute noch?

Der Videospiele-Crash Mitte der 1980er-Jahre ist primär auf das Fehlen einer Instanz zurückzuführen, welche die veröffentlichten Spiele auf ihre Qualität prüfte. Um eine solche Flut an Billig-Spielen auf dem NES zu verhindern, ersann Nintendo das „Seal of Quality“. Der Erfolg gab ihnen Recht und das NES gilt nicht umsonst als der Retter der Videospiel-Branche. Titel, die nicht die erforderliche Qualität aufwiesen, durften nicht auf der Konsole erscheinen. Heute jedoch hat das Qualitätssiegel viel von seiner ehemaligen Relevanz verloren, denn absolut jedes veröffentlichte Spiel erhält automatisch das Nintendo-Abzeichen – selbst qualitative Totalausreißer nach unten wie *FIFA 15* oder die wenig berauschenden *Petz*-Titel.

Was haben *Bayonetta 2*, *FIFA 15*, *Petz: Tierisches Landleben*, *Skylanders: Trap Team*, *Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper* und *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* gemeinsam? Antwort: Sie alle haben das „Nintendo Seal of Quality“ erhalten.

Viele noch heute erfolgreiche Nintendo-Marken wurden einst für den NES entwickelt. *The Legend of Zelda* verfügte bereits über viele Serien-Merkmale.

Wohnzimmer-Invasion

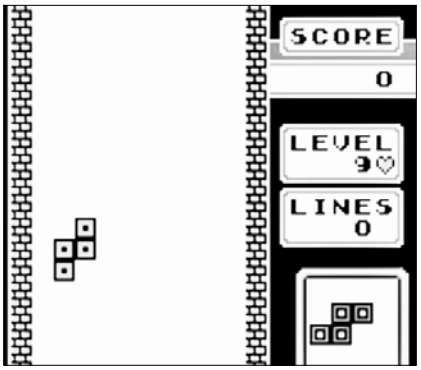
Es folgten zahlreiche weitere Arcade-Maschinen aus dem Hause Nintendo. Schon ein Jahr nach dem Release erhielt *Donkey Kong* mit *Donkey Kong Jr.* einen Nachfolger. Der Clou: Diesmal war es Donkey Kong (beziehungsweise Cranky Kong, für die beinharten Nintendo-Fans unter euch), der entführt wurde; Mario war der Bösewicht, und in Gestalt von Windelträger Donkey Kong Jr. zog man los, um den Silberrücken zu retten. Ebenfalls 1982 brachte Nintendo, nachdem die Lizenz-Streitigkeiten ausgeräumt worden waren, tatsächlich einen *Popeye*-Automaten in die Spielhallen. Titel wie *Mario Bros.* (das Mario erstmals den vollen Protagonisten-Ruhm zukommen ließ), *Punch-Out*, *Balloon Fight*, *Hogan's Alley*, *Wrecking Crew* und *Donkey Kong 3* zementierten Nintendos Ruf als Hersteller hochqualitativer Software aber immer weiter. Mitte der 1980er-Jahre nahmen Nintendos Arcade-Bemühungen aber etwas ab. Der Grund: Im stillen Kämmerlein arbeitete man weiterhin daran, endgültig die heimischen Wohnzimmer der Spieler zu erobern. 1983 war es soweit, das Famicom System erschien auf dem japanischen Markt. Obwohl revolutionär, sollte es das Gerät erst zwei Jahre später mit angepasstem Design unter dem Namen NES (Nintendo Entertainment System) nach Amerika und drei Jahre nach dem Japan-Release auch nach Europa schaffen. Der Grund war, dass Amerika zu dieser Zeit aufgrund fehlender Qualitätssicherung unter einer wahren Flut an billigst produzierter Ramsch-Software für die damals erhältliche Hardware litt und Nintendo seine Konsole in diesem hart umkämpften Markt nicht untergehen sehen wollte. Erst mit der Einführung des „Nintendo Seal of Quality“ (siehe Extrakasten) sah man eine Chance, sich von den Mitbewerbern abzugrenzen. Das gewagte Experiment funktionierte und das Famicom entwickelte sich trotz anfänglicher Bedenken des Mario-Konzerns weltweit zu einem Millionenseller. Anfänglich nutzte Nintendo die Konsole primär, um Arcade-Erfolge auf Cartridges zu pressen und zu den Spielern nach Hause zu bringen. So war es nun möglich, angepasste Versionen von *Mario Bros.*, *Duck Hunt*, *Punch-Out* und natürlich *Donkey Kong* auch vor dem eigenen Fernseher zu erleben. Erst mit der Expansion in die

***Duck Hunt* wurde nach seiner Premiere als Arcade-Titel auch für die NES-Konsole umgesetzt.**

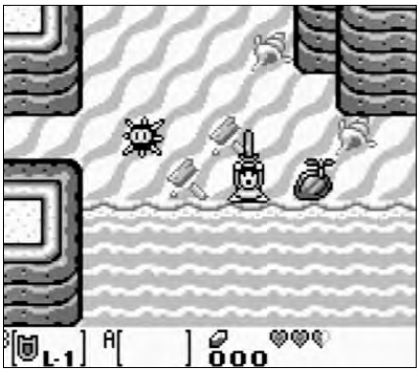
Nintendo gönnte Mario auf dem NES sein erstes richtiges 2D-Abenteuer – *Super Mario Bros.* war geboren.

Weltraum-Amazone Samus Aran ballerte bereits auf dem NES auf allerlei schlecht gelaunte Aliens.

Gunpei Yokoi bewies wieder einmal sein Händchen für Erfolge und ersann den Game Boy – ein Verkaufs-Hit.



***Tetris* wurde zu Beginn gemeinsam mit dem Game Boy ausgeliefert und trug zum Erfolg des Handhelds bei.**



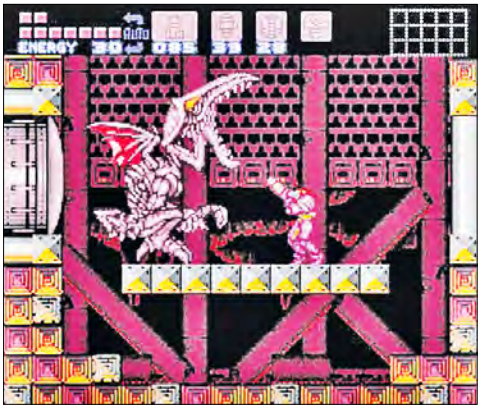
Selbst komplexe Spielprinzipien ließen sich auf dem Game Boy umsetzen – *Link's Awakening* bewies dies.

anderen Märkte, so schien es, traute sich Nintendo, vermehrt auch Konsolen-exklusive Titel zu entwickeln. Als das NES 1985 in Amerika ankam, erschien in Japan ein Spiel, das die Videospiele-Landschaft nachhaltig prägen sollte – und wieder einmal war Mario der Held. Die Rede ist natürlich von *Super Mario Bros.*, welches sich von Single-Screen-Gameplay der bisherigen Mario-Spiele verabschiedete und ein vollwertiges 2D-Abenteuer mit scrollenden Hintergründen etablierte. Zwei NES-Fortsetzungen folgten – wobei Teil drei nach wie vor als eines der besten Spiele aller Zeiten gilt – doch das NES hatte noch viel, viel mehr zu bieten. Bis zum offiziellen Ende der NES-Ära Anfag der 1990er-Jahre etablierten sich auf dem System ikonische Marken wie *The Legend of Zelda*, *Metroid* und *Kid Icarus*, und Dritthersteller steuerten Titel wie *Final Fantasy*, *Castlevania, Mega Man* oder *Metal Gear* bei.

Ein grauer Block erobert die Welt

Spätestens mit dem NES-Release in Europa 1987 hatte Nintendo also seinen Plan endgültig in die Tat umgesetzt, weltweit in die Wohnzimmer der Spieler vorzudringen, und war dabei erfolgreicher als sämtliche Mitbewerber am Markt. Doch das war dem Mario-Konzern noch nicht genug: Erste Hersteller hatten den mobilen Spielemarkt für sich entdeckt, doch keines der erhältlichen Geräte war wirklich zufriedenstellend; entweder war die Hardware zu teuer, die Batterie-Lebenszeit viel zu kurz oder die Technik zu mager. Die Konsequenz war, dass so gut wie keine Spiele für die Geräte erschienen. Nintendo wollte diesen Fallen entgehen und entschied sich für einen Mittelweg aus bezahlbarer Hardware, die aufgrund des monochromen Displays lange Spielzeiten erlaubte und dennoch vollwertige Spielerlebnisse ermöglichte. 1989 erschien der Game Boy in Japan und Amerika, 1990 in Europa im Handel – die größere Selbstsicherheit durch den kolossalen Erfolg des NES erlaubte Nintendo diesmal eine wesentlich zeitnähere Veröffentlichung. Wieder einmal traf der Konzern mit seiner Entscheidung ins Schwarze und der Game Boy raste der Konkurrenz innerhalb kürzester Zeit davon. Gunpei Yokoi, der als der primäre kreative Kopf hinter dem Handheld angesehen wird, hatte mit dem unscheinbaren grauen Kasten den größten Erfolg seiner ohnehin beeindruckenden Karriere abgeliefert. Mit ausschlaggebend für den Erfolg war die im Nachhinein betrachtet geniale Entscheidung, den ersten Auslieferungen des Geräts das damals noch weitgehend unbekannte Geschicklichkeitsspiel *Tetris* beizulegen. Das süchtig machende Spielprinzip, der günstige Preis des Game Boys und die Mundpropaganda sorgten dafür, dass zwei Wochen nach dem Release in Japan bereits sämtliche Vorräte des Handhelds ausverkauft waren – und der Erfolg hielt an. Es spricht für sich, dass trotz der bereits beim Release nicht berauschenden Technik erst 1998 mit dem Game Boy Color ein Quasi-Nachfolger und 2001 mit dem Game Boy Advance ein richtiger Nachfolger erscheinen sollte. Alle Game-Boy-Modelle zusammengenommen haben sich bis zum heutigen Tage sagenhafte 200 Millionen Mal verkauft! Die Basis für diesen Erfolg legte Nintendo bereits beim Ur-Game-Boy natürlich wieder einmal mit den Spielen, denn der Konzern ruhte sich nicht auf dem Erfolg von *Tetris* aus. Es folgten Umsetzungen der vom NES bekannten Serien wie *Super Mario Land*, *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, *Kid Icarus* oder *Metroid 2: The Return of Samus*, und so manche Nintendo-Helden wie Kirby oder die Pokémon hatten auf dem grauen Kult-Handheld sogar ihren allerersten Auftritt.

Nachdem das NES die Unterhaltungs-Industrie bereits im Sturm erobert hatte, ruhten auf dem SNES (Super Nintendo Entertainment System) große Erwartungen. Die 16-Bit-Konsole erfüllte diese vollumfänglich.

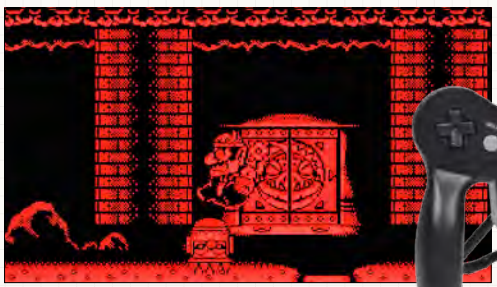


Dass Nintendo auch in der Lage ist, „erwachsene" Spiele zu programmieren, bewies der Konzern spätestens mit *Super Metroid*.

DER VIRTUAL BOY – NINTENDOS GRÖSSTER FLOP

Auch Gunpei Yokois Riecher für Verkaufsschlager war nicht unfehlbar, wie der Virtual Boy Mitte der 90er-Jahre des letzten Jahrhunderts bewies. Die obskure „mobile" Konsole hat den wenig ruhmreichen Ruf als Nintendos größter Flop aller Zeiten.

Bis 1995 hatte Nintendo die Videospiel-Welt fest in der Hand. Sowohl auf dem Konsolen- als auch auf dem Handheld-Markt war der Mario-Konzern unangefochtener Marktführer. Es schien, als würde jede Idee, die der Konzern umsetzte, automatisch zu Gold – und Gunpei Yokoi war zumeist der kreative Kopf im Hintergrund. Wenige Jahre zuvor hatte er mit dem Game Boy den mobilen Spielemarkt revolutioniert; der 1995 veröffentlichte Virtual Boy sollte als offizieller Nachfolger den Erfolg weiterführen. Daraus wurde jedoch nichts, denn das Gerät floppte gnadenlos. Nicht nur war der rötliche Farbton, der nötig war, um den angepriesenen 3D-Effekt des „Handhelds" zu erzeugen, absolut unansehnlich. Zahlreiche Spieler klagten zudem über massive Übelkeit beim Spielen mit dem Gerät. Zusätzlich raubte die soeben erschienene Playstation dem Gerät Marktanteile. Angesichts der desaströsen Verkaufszahlen in Japan zog man die Notbremse und brachte den Virtual Boy in Europa gar nicht erst auf den Markt. Die Bilanz: ein überteuerter Schlag ins Wasser mit gerade einmal 22 veröffentlichten Titeln.



Kopfschmerzen und Übelkeitsgefühl bei vielen Spielern, kurze Batterie-Lebenszeit und natürlich der unansehnliche, rote Farbton der Software: Die Mängel und Probleme des Virtual Boy waren mannigfaltig und gravierend.

16 Bit, Mega-Hit

Der NES-Nachfolger SNES (Super Nintendo Entertainment System, beziehungsweise Super Famicom in Japan) sah sich bereits wesentlich ernstzunehmenderer Konkurrenz gegenüber als der Konsolen-Vorgänger, vor allem jener aus dem Hause Sega. Trotzdem konnte sich das 16-Bit-System wieder einmal zum unangefochtenen Marktführer emporschwingen – und das trotz zeitlich erneut weit auseinanderliegender Releases in Japan, Amerika und Europa. Im Heimatland des Konzerns erschien die Konsole bereits 1990, in den Vereinigten Staaten ein Jahr später und europäische Spieler durften erst 1992 ran. Anders als beim NES bekamen diesmal nur US-Spieler ein anderes Hardware-Design spendiert, während Japaner und Europäer dasselbe Konsolen-Design erhielten. War das NES die Konsolen-Pflicht, so entpuppte sich der Nachfolger als die Kür: Eine für damals beeindruckende technische Leistungsfähigkeit und ein Controller, der durch die wesentlich größere Anzahl an Buttons völlig neue spielerische Möglichkeiten erlaubte, sorgten dafür, dass das SNES bei vielen Spielern als die vielleicht beste Konsole aller Zeiten gilt. Der Grund fand sich natürlich, wie nicht anders zu erwarten, wieder einmal in der beeindruckenden Software-Liste. Nintendo legte den erstausgelieferten Konsolen erneut ein Spiel bei – und mit *Super Mario World* handelte es sich dabei um ein echtes Spielspaß-Schwergewicht. Die nun folgende (auszugsweise) Liste an Titeln könnte beinahe als Resümee der besten Spiele aller Zeiten durchgehen: *The Legend of Zelda: A Link to the Past*; *Super Mario Kart*; *Star Fox*; *Super Metroid*; *Yoshi's Island*; *Secret of Mana*; *Super Mario RPG*; *Donkey Kong Country*. Die Hit-Dichte des SNES ist so groß wie bei kaum einer anderen Konsole und noch weit bis in die zweite Hälfte der 1990er-Jahre hinein wurden neue Titel produziert. Fast schien es, als könnte Nintendo gar nichts falsch machen und würde die Vormachtstellung am Spiele-Markt bis ans Ende aller Zeiten behalten. Nicht nur der Virtual-Boy-Flop (siehe Extrakasten) zeigte jedoch, dass auch der Erfolg des Mario-Konzerns Grenzen hat. Durch eine gescheiterte Kooperation mit einer anderen japanischen Firma, um eine Add-on-Peripherie für das SNES zu entwickeln, erschuf der Konzern sich selbst seinen bisher größten Konkurrenten. Der Name der Firma? Sony! Doch dazu mehr im dritten Teil unseres Reportage-Specials in der nächsten Ausgabe. Auch diesmal der Hinweis in eigener Sache: Wir bedanken uns herzlich bei Erik V. von www.beforemario.com, ohne dessen Bildmaterial der frühen Nintendo-Geräte dieser Artikel nicht möglich gewesen wäre. **Lukas Schmid**

The Legend of Zelda: A Link to the Past **gilt als eines der größten Videospiele-Meisterwerke aller Zeiten.**

Super Mario World **griff das Konzept von** *Super Mario Bros. 3* **auf und brachte es auf das Super Nintendo.**

Das SNES erwies sich als El Dorado für RPG-Fans – *Secret of Mana* **ist nur eines von vielen Abenteuern.**

SKYLANDERS: TRAP TEAM

Grinden mit Skylandern?! Durchaus möglich und auch durchaus sinnvoll – vor allem dann, wenn euer kleiner Liebling zwar euer Herz erobert hat, nicht aber die Spielwelt seiner Gegner. Ein paar zusätzliche Level-ups bewirken da Wunder! Wir verraten euch die besten Tipps!

Von Benjamin Kegel

LEKTION 1: AB ZU DEN HERAUSFORDERUNGEN!

Wenn ihr eurer Drachenbande möglichst effizient einen breiten Bizeps verschaffen wollt, sollte man sich vor Trainingsbeginn erst mal für das bestmögliche Fitnesscenter entscheiden. In *Trap Team* findet ihr das in den Kaos-Herausforderungen, einem unterhaltsamen Mittelding aus Tower-Defense-Spiel und ganz klassischem Survival-Modus. Hier bekommt ihr es in kürzester Zeit mit ganzen Heerscharen von Kaos' Kameraden zu tun, die euch ans Leder wollen. Entsprechend viel Gold klingelt dann beim konsequenten Abschaffen des Feindvolkes auch in eurem Geldbeutel.

LEKTION 2: BAUT UND PFLEGT EURE TÜRME!

Auch wenn es zu Beginn der Runde gerade bei vier und mehr Bauplätzen schon nervig sein kann: Konstruiert unbedingt so viele Türme wie möglich! Die Dinger hauen bei den Gegnern nach dem zweiten Turm-Level-up nicht nur richtig rein, ein voll ausstaffiertes Geschütz belohnt euch nach jeder Gegnerwelle auch noch mit zusätzlichen Schätzen und Gold. Wird ein Turm zerstört oder ist er gar nicht erst vorhanden, schwächt das massiv eure Kampfstärke und es im Laufe einer langen Herausforderung kommen euch auch Hunderte von kostenlosen Goldmünzen anhanden.

LEKTION 3: HAUT DIE SCHURKEN UM!

In den Herausforderungen kämpft ihr nur selten gegen einen bestimmten Gegner – stattdessen solltet ihr als Portalmeister das komplette Gefecht im Griff und eure Augen überall behalten. Wenn ein Turm oder gar eure Schatztruhe was auf die Mütze bekommt, müsst ihr schnell eingreifen und die Lebenspunkte eurer Abwehr-Architektur beschützen! Sehr hilfreich sind dabei Skylanders-Attacken, die Feinde von den Füßen fegen, etwa Spyros Rammangriff. Gegner, die auf ihrem Hintern hocken, können keine Türme oder Truhen beschädigen, selbst wenn sie direkt daneben sitzen.

LEKTION 4: FIESLINGE, REIN IN DEN KAMPF!

Die Survival-Wellen sind reine Ausdauergefechte. Allein schon zur Schonung der Lebenspunkte eures Skylanders solltet ihr daher regelmäßig die Schicksalsräuber in den Kampf rufen. Nutzt ihre Timer voll aus und wartet vor jeder neuen Runde ab, bis sich die Einsatzzeit eurer Fieslinge wieder komplett regeneriert hat. Betätigt erst dann den Hebel für die nächste Gegnerschar. Ihr braucht euch auch keinen Kopf darum zu machen, euren Skylander zurück in die Herausforderung zu rufen, um die Schätze einzusammeln: Schicksalsräuber heben Gold immer für ihren Partner-Skylander auf.

LEKTION 5: MACHT SCHNELL DIE TÜREN ZU!

Kaos' Herausforderungen sind Tower-Defense-Spiele – und wie sich das für diese Gameplay-Gattung gehört, kommen eure Gegner gerne aus derselben Richtung anmarschiert. Häufig handelt es sich dabei um sehr schmale Laufwege, die ihr mit den richtigen Attacken regelrecht verbarrikadieren könnt! Perfekte Beispiele für solche Manöver sind Funny Bones Knochenpfoten oder Tussle Sprouts Säurebombe – verwendet sie mitten auf den Feindpfaden! So konstruiert ihr einen effektiven Spießrutenlauf, den eure Opponenten zu durchqueren versuchen und sich so ratzfatz selbst ausschalten.

LEKTION 6: MARATHONLAUF STATT SPRINT!

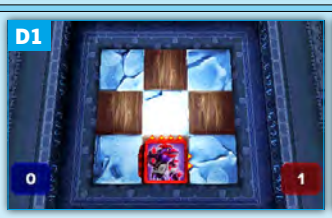
Weil erst mit dem Bezwingen der letzten Gegnerwelle die richtig fetten Goldmünzen auf euer Konto wandern, braucht ihr bis zum Schluss einen gesunden Skylander! Achtet also unbedingt auf die Lebensenergie desjenigen Helden, für den ihr nach eurem Triumph die Kohle einsammeln wollt. Wechselt zur Not einen anderen Skylander ein oder ruft Fieslinge, um für euren Wunschkandidaten die letzten Gegnerwellen zu überstehen. Denkt daran: Sinkt die Lebensenergie eures Helden auf null, muss er sich eine Weile ausruhen und kann am Levelende nicht die Schätze aufheben!

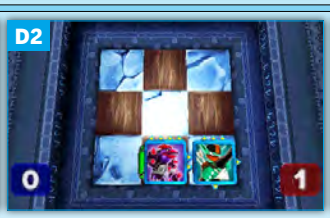
TIPPS & TAKTIKEN ZUM 3DS-HIMMELSSTEIN-SPIEL

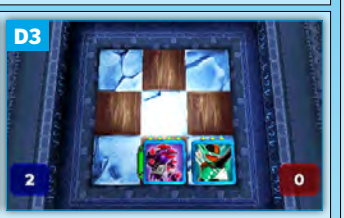
Holt euch die Schildsteine!
Im Kristall-Schurkenknast in der Archivlobby könnt ihr die Schicksalsräuber (**A1**) zum Himmelsstein-Duell bitten. Gewinnt ihr, erhaltet ihr besonders mächtige Schildsteine. In der Portal-Lobby (**A2**) dürft ihr außerdem eure Freunde zu einem Duell um Schildsteine herausfordern.

Sammelt mehr Himmelssteine!
Die Schildsteine liefern euch wichtige strategische Werkzeuge, sollten aber eure normalen Himmelssteine nicht ganz ersetzen, da ein Schildstein nur in drei Richtungen angreifen kann. Ihr müsst daher euer normale Himmelsstein-Sammlung möglichst schnell erweitern. Denkt daran, dass ihr von allen NPCs (außer den Schicksalsräubern), die mit euch Himmelssteine spielen möchten, bis zu drei neue Steine gewinnen könnt!

Trefft die richtige Auswahl!
Nervig, aber nötig: Entscheidet euch vor jedem Himmelsstein-Duell neu für die Spielsteine, die ihr in den Zweikampf mitnehmen möchtet. Die Vorauswahl im Spielmenü (**C1**) ist nur in den seltensten Fällen das ideale Setup. Seht euch vor dem Match auch immer das Spielfeld an (**C2**), um mögliche Elementarfelder bei eurer Steinauswahl zu berücksichtigen.







Nutzt die Züge eures Gegners aus!
Im Zug **D1** spielt unser Gegenüber einen mächtigen Spielstein, der nur von der rechten Seite aus leicht angreifbar ist. Im Zug **D2** spielen wir daher einen unserer stärksten Steine, der nun die rechte Seite des Gegners überwindet, dadurch ein doppeltes Abwehr-Bollwerk nach oben erzeugt und unsere Führung unüberwindbar auf 2:0 ausbaut (**D3**).

Keine Scheu vor knappen Siegen!
Solltet ihr in einer Spielsituation an mehreren Stellen leicht angreifbar sein (**E1**), dann scheut euch nicht, mit den eigenen Steinen eure Flanken zuzustellen, auch ohne einen gegnerischen Stein zu attackieren (**E2** und **E3**). Zwar macht es mehr Spaß, einen 8:1-Triumph einzufahren, mit einem 5:4 dank Blockade-Taktik (**E4**) kann man aber auch gewinnen.

Schwache Steine in die Ecke!
Eine raffinierte Taktik ist das Platzieren eines sehr schwachen Steins in einem Eckfeld (**F1**). Euer Gegner wird oft nicht widerstehen können und euren Spielstein anzugreifen versuchen. Holt ihr euch danach euren ersten Stein wieder zurück, ist der nicht mehr ansteuerbar und ihr führt mit 2:1 (**F2**).

BAYONETTA 2

Im neuesten Werk von Platinum Games warten zahlreiche sammelbare Gegenstände darauf, von euch entdeckt zu werden. Unser Guide erleichtert euch diese Aufgabe.

Von Valentin Aschenbrenner

WAS GIBT ES ALLES ZU FINDEN?

MUSPELLSHEIM:

Innerhalb der eigentlichen Levels findet ihr des Öfteren Portale, welche spezielle Herausforderungen bereithalten. Absolviert ihr diese, werdet ihr mit Hexenherzen oder halben Mondperlen belohnt. Außerdem wirkt sich das Ergebnis auf die Gesamtwertung des jeweiligen Levels aus.

ZERBROCHENE SCHREINE:

Um diese antiken Schatzkisten freizuschalten, gilt es innerhalb eines Zeitlimits alle Scherben des Schreins einzusammeln. In den Schreinen lassen sich ebenfalls Hexenherzen oder Mondperlen ergattern.

HEXENHERZ:

Sammelt ihr vier Hexenherzen, erhöht sich dauerhaft der Lebensbalken von Bayonetta. Hexenherzen lassen sich in Kisten, Zerbrochenen Schreinen, Muspellsheim-Herausforderungen oder einfach an bestimmten Orten eines Levels finden.

UMBRA-KRÄHEN:

Über den gesamten Spielverlauf verstecken sich diese gefiederten Krähen der Umbra-Schwestern. Wer alle 20 Vögel findet, wird mit einem Wii-U-Stempel belohnt.

MONDPERLEN:

Durch das Einsammeln zweier verschiedener Mondperlenhälften erhöht sich Bayonettas Magieleiste dauerhaft. Mondperlen sind (wie die Hexenherzen) in Kisten, Zerbrochenen Schreinen, Muspellsheim-Herausforderungen oder an bestimmten Orten eines Levels versteckt.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN:

Diese seltenen Schallplatten lassen sich entweder als Ganzes finden oder aber in Splitterform. Sammelt ihr alle Splitter einer LP, belohnt euch Rodin mit einer neuen Waffe. Deswegen lohnt es sich hier besonders, die Augen offen zu halten.

KAPITEL 1: NÓATÚN – GENESIS 11

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 1):
Gleich zu Beginn des Levels findet ihr das Portal auf der linken Seite des großen Platzes, bevor ihr ins Wasser geht.

Aufgabe: Gegner vor dem Ablauf der Zeit besiegen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 3):
Habt ihr den ersten Unterwasserkampf gegen die himmlischen Geschöpfe überstanden, könnt ihr links hinter der Treppe das Portal nach Muspellsheim betreten.

Aufgabe: Gegner während der Hexenzeit Schaden zufügen.

Belohnung: Mondperlenhälfte

MUSPELLSHEIM 3 (VERS 5):
Sobald ihr die Esplanade der Kaskaden betreten habt, geht unter Wasser. Links unter einer Brücke liegt das Portal.

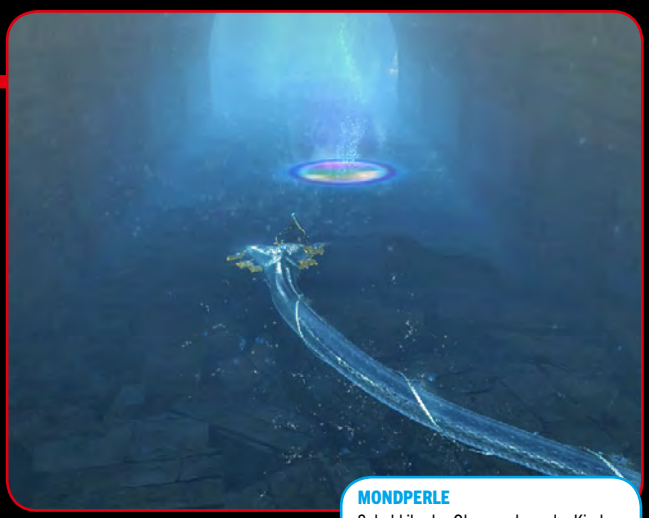
Aufgabe: Zügig Gegner besiegen, um Zeit zu gewinnen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 4 (VERS 8):
Nachdem ihr den Cherub der ersten Sphäre: Valiance besiegt habt, findet ihr rechts auf dem Obergeschoss der Kirche den Eingang zu Muspellsheim.

Aufgabe: Alle Gegner besiegen, ohne einen einzigen Treffer zu kassieren.

Belohnung: Hexenherz



MONDPERLE
Sobald ihr das Obergeschoss der Kirche erreicht habt, könnt ihr auf einen Steg zu eurer Rechten springen. In der Kiste befindet sich die Mondperlenhälfte.

ZERBROCHENER SCHREIN 1
Gleich zu Beginn des Levels steht der Schrein rechts auf dem Balkon des großen Platzes.

Belohnung: Mondperlenhälfte

ZERBROCHENER SCHREIN 2
Vor dem großen Patz Esplanade der Kaskaden findet ihr den Schrein links in einer kleinen Gasse.

Belohnung: Hexenherz

ZERBROCHENER SCHREIN 3
Nachdem ihr Loki aus dem Untergeschoss der Kirche befreit habt, steht der Schrein links vor dem Raum mit der Treppe.

Belohnung: Hexenherz

HEXENHERZ 1
Geht in das Wasser auf dem großen Platz zu Beginn des Levels. Vor dem Portal unter Wasser steht eine Kiste mit dem Herz.

HEXENHERZ 2
Begebt euch nach dem ersten Unterwasserkampf auf die linke Plattform, dort findet ihr das Hexenherz in einer Kiste eingeschlossen.

HEXENHERZ 3
Springt nach Vers 11 links ins Wasser, bevor es in die Gasse geht. Dort wird Vers 12 aktiviert, dessen Abschluss lässt das Herz erscheinen.

HEXENHERZ 4
Sobald ihr über die Fähigkeit verfügt, euch in einen Aal zu verwandeln, geht vom Start des Levels an das Ende des Stegs links von euch. Nun könnt ihr das Herz unter Wasser erreichen.

HEXENHERZ 5
Verfügt ihr über die Aalverwandlung, kehrt zu der Unterwasserplattform zurück, wo Vers 2 stattgefunden hat. Schwimmt nach unten in die linke Richtung. In einer kleinen Nische versteckt sich das Herz.

UMBRAKRÄHE 1
Der Erste Vogel lässt sich gleich im ersten Level des Spiels einfangen: Sobald ihr das Gebiet betretet, lauft nach rechts den Steg am Wasser entlang. Ihr findet die Umbrakrähe links am Ende des Piers neben einem Boot sitzen.

UMBRAKRÄHE 2
Lauft auf dem Balkon (mit dem zerbrochenen Schrein) bis zum Ende. Von dort aus müsst ihr aus der Pantherform vom Obergeschoss aus springend in die Krähenform wechseln. Auf der hinteren Säule über dem Muspellsheim-Portal sitzt die Krähe.

UMBRAKRÄHE 3
Nachdem ihr den Cherub der ersten Sphäre: Valiance besiegt habt und ihr im Obergeschoss der Kirche seid, sitzt die Krähe vor euch auf dem Geländer.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: EINZUG DER GLADIATOREN
Nach Abschluss des sechsten Verses erscheint die Platte direkt vor euch. Die Platte schaltet die beiden Schwerter „Rakshasa“ frei.

KAPITEL 2: DAS GEDÄCHTNIS DER ZEIT

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 1):
Gleich zu Beginn des Levels befindet sich rechts von euch eine Gasse, in der eine Katze rumläuft. Dort findet ihr auch das Portal.

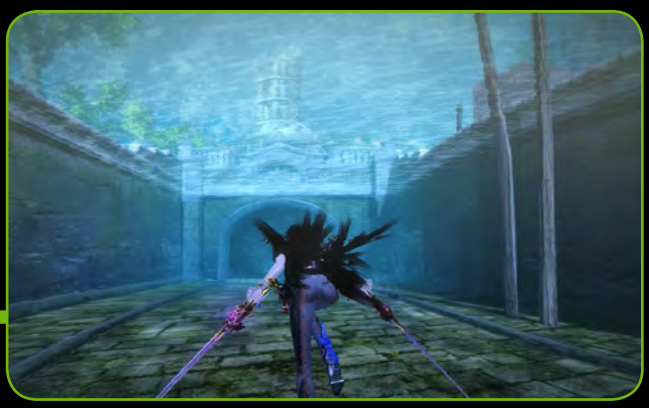
Aufgabe: Feinde nur mit gegnerischen Waffen besiegen.

Belohnung: Mondperlenhälfte

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 9):
Nachdem die Macht der zweiten Sphäre: Belief besiegt wurde, findet ihr zu eurer linken Seite das Portal.

Aufgabe: Alle Gegner mit nur einer einzigen Kombo besiegen.

Belohnung: Hexenherz



UMBRAKRÄHE 4
Vogel Nummer 4 ist schwer zu verpassen: Nachdem ihr den Gebetssaal betreten habt, könnt ihr die Krähe rechts von euch auf einer Säule finden.

HEXENHERZ
Bevor ihr den Platz betretet, springt in den Kanal und lauft geradeaus durch die Öffnung. Im rechten Tunnel befindet sich eine Kiste mit dem Hexenherz.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: WILHELM-TELL-OUVERTÜRE
Die Platte erscheint nach Abschluss von Vers 5 direkt vor euch. Bringt diese zu Rodin in die Tore der Hölle und er versorgt euch im Gegenzug mit dem abgefahrenen Gift-Bogen „Kafka".

KAPITEL 4: PARADISO – DAS TREFFEN

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 4):
Sobald ihr den Turm umgetreten und euch sämtliche Gegner vom Hals geschafft habt, betretet ihr einen weiteren Turm mit Hexengang. Auf einer Seite findet ihr das Portal.

Aufgabe: Alle Gegner mit einer einzigen Kombo besiegen.

Belohnung: Hexenherz

ZERBROCHENER SCHREIN
Nachdem ihr den Turm umgetreten und die Gegner verkloppt habt, findet ihr links neben der Eingangstür hinter einer Säule versteckt den Schrein.

Belohnung: Mondperlenhälfte

HEXENHERZ
Springt gleich zu Beginn des Levels über ein paar versunkene Häuserdächer links von euch. In einer verschlossenen Kiste am Ende findet ihr das Hexenherz.

UMBRAKRÄHE 5
Nachdem ihr die Tugend der zweiten Sphäre: Urbane besiegt habt, geht durch das Tor. Dort sitzt direkt über euch die Krähe auf einem Stromkabel.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: DER HÖLLE RACHE 1 VON 2
Nach dem Abschluss von Vers 1 zu Beginn des Levels erscheint die Hälfte der goldenen Schallplatte direkt vor euch. Sonderlich viel tun müsst ihr also nicht.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: DER HÖLLE RACHE 2 VON 2
Sobald ihr Vers 6 abgeschlossen habt, betretet ihr eine Halle voller Trümmer. Rechts von euch befindet sich die zweite Plattenhälfte. Im Laden erhaltet ihr die Flammenwerfer „Undine".

KAPITEL 5: DIE KATHEDRALE DER KASKADEN

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 2):
Das Portal lässt sich hinter dem großen Gitter auf einer kleinen Plattform im Wasser finden. Versperrt ist der Weg dahin zum Glück nicht.

Aufgabe: Gegner ohne den Gebrauch der Hexenzeit besiegen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 5):
Auf halber Höhe des überfluteten Raums ist ein Nebenzimmer, in dem sich der Eingang zu Muspellsheim finden lässt.

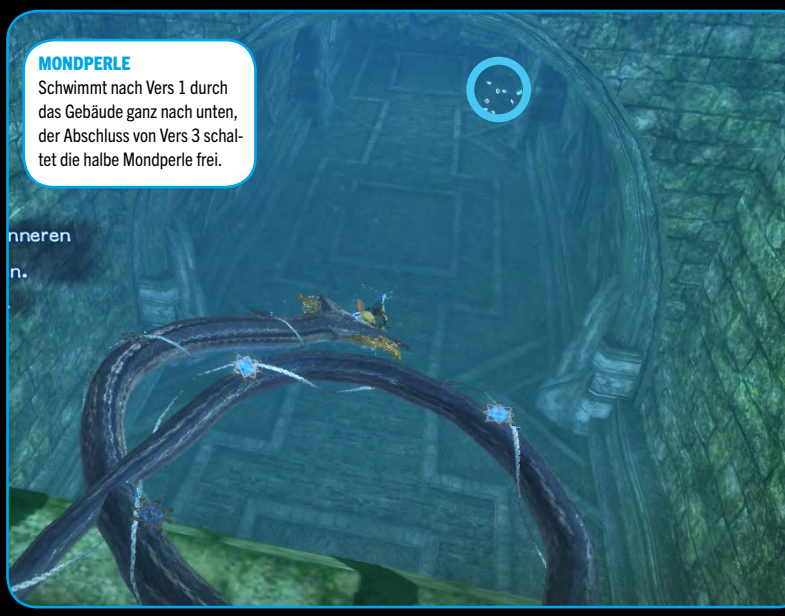
Aufgabe: Gegner besiegen, ohne den Boden zu berühren.

Belohnung: Mondperlenhälfte

MUSPELLSHEIM 3 (VERS 8):
Am Ende der Treppe, auf der ihr ein Gespräch mit Loki führt, befindet sich das Portal zu der Muspellsheim-Herausforderung.

Aufgabe: Gegner vor Ablauf der Zeit besiegen.

Belohnung: Hexenherz



MONDPERLE
Schwimmt nach Vers 1 durch das Gebäude ganz nach unten, der Abschluss von Vers 3 schaltet die halbe Mondperle frei.

UMBRAKRÄHE 6
Nachdem ihr Loki aus dem Wasser gerettet habt, geht nach links. In dem umgestürzten Torbogen hinter dem Scherbenschrein sitzt der Umbra-Vogel.

UMBRAKRÄHE 7
Schwer zu verpassen: Am Eingang des Saals sitzt die Krähe auf einer Säule vor euch. Springt nach oben, damit ihr den Vogel erwischt.

UMBRAKRÄHE 8
Wenn ihr die Wendeltreppe nach dem Unterwasserabschnitt hochlauft, sitzt die Krähe links neben euch auf einem Vorsprung.

HEXENHERZ
In dem großen Kreissaal befindet sich eine Kiste hinter Rodins Tor zur Hölle. In selbiger Kiste wartet das gesuchte Hexenherz auf euch.

ZERBROCHENER SCHREIN
Sobald ihr Loki aus dem Wasser gerettet habt, geht nach der Zwischensequenz nach links. Dort findet ihr den zerbrochenen Hexenschrein.

Belohnung: Hexenherz

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: ERLKÖNIG 1 VON 2
Nachdem ihr zu Beginn des Levels ins Wasser gesprungen seid, findet ihr links neben dem Eingang eine Kiste mit dem Splitter der Platte.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: ERLKÖNIG 2 VON 2
Habt ihr den überfluteten Raum verlassen, geht nach rechts. Dort liegt links hinter einem Gitter die Scherbe. Rodin belohnt euch mit der Sense „Czorneboh“.

KAPITEL 7: DIE ARCHE

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 4):
Nach Abschluss von Vers 3 dürft ihr nicht den Raum mit der Plattform betreten, sondern nochmal umkehren und die linke Abzweigung nehmen. Dort findet ihr das Portal.

Aufgabe: Gegner sind nur während der Hexenzeit verwundbar.

Belohnung: Hexenherz

UMBRAKRÄHE 9
Dieser Vogel sticht euch nicht sofort ins Auge: Habt ihr Vers 2 abgeschlossen, wendet euch im selben Raum nach rechts. Ihr müsst in Pantherform die letzte Ausbuchtung vor dem Ausgang hochsprinten, um die Krähe zu erwischen.

KAPITEL 8: EINE ANTIKE ZIVILISATION

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 2):
Nach Abschluss von Vers 1 nicht die Treppen hochgehen, sondern auf den linken Vorsprung neben dem Wasserfall springen.

Aufgabe: Feinde durch gegnerische Waffen besiegen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 10):
Im Unterwasserabschnitt findet ihr rechts oben an einer Wand das Portal, welches ihr in verwandelter Form betreten könnt.

Aufgabe: Alle Feinde besiegen, ohne den Boden zu berühren.

Belohnung: Mondperlenhälfte

MUSPELLSHEIM 3 (VERS 12):
Nachdem ihr den Unterwasserabschnitt verlassen habt, findet ihr unter der Treppe zu eurer Linken den Eingang.

Aufgabe: Alle Gegner mit einer einzigen Kombo besiegen.

Belohnung: Hexenherz

HEXENHERZ 1
Im zweiten Flugabschnitt sind eure Reflexe gefragt. Das Herz lässt sich dort fangen.

HEXENHERZ 2
Im Unterwasserabschnitt wartet im 1. Stock der Kirche eine Kiste darauf, geöffnet zu werden.

HEXENHERZ 3
Das Hexenherz findet ihr in einem Schrein neben dem Portal zu Muspellsheim 1 (Vers 2).

MONDPERLE 1
Hinter der Tür in Paradiso – Platz der Ewigkeit versteckt sich die Perlenhälfte. Die Tür lässt sich nach dem Abschluss des Kampfes öffnen.

MONDPERLE 2
Hierbei werden eure Reflexe gefordert: Eine Hälfte kann im ersten Flugabschnitt gefangen werden.

UMBRAKRÄHE 10
Sobald ihr nach Vers 4 die runde Plattform betreten habt, könnt ihr schon die Krähe zu eurer Linken sehen.

UMBRAKRÄHE 11
Bevor ihr das Wasser des zweiten Portalabschnitts betretet, schaut nach oben. Die Krähe sitzt über euch.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: DER HARMONISCHE GROBSCHMIED 1 VON 3
Nach Abschluss von Vers 5 erscheint der Splitter in der Mitte des Platzes.

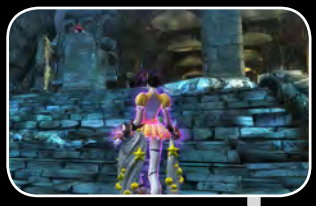
GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: DER HARMONISCHE GROBSCHMIED 2 VON 3
Sobald sich das zweite Portal vor euch öffnet, müsst ihr rechts daran vorbeispringen und hinter den Wasserfall. Dort findet ihr den zweiten Plattensplitter.

KAPITEL 9: DAS TOR ZUR HÖLLE

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 3):
Nach dem ihr den Vollstrecker: Malicious besiegt habt, ist das Muspellsheim-Portal rechts von euch, zwischen zwei Säulen.

Aufgabe: Zügig Gegner besiegen, um Zeit zu gewinnen.

Belohnung: Hexenherz



UMBRAKRÄHE 12
Habt ihr in Vers 2 den Vollstrecker: Malicious besiegt, sitzt die Umbra-Krähe auf einer Säule nach den Stufen zu eurer Linken.

UMBRAKRÄHE 13
Nachdem ihr in den Ruinen der verlorenen Erinnerungen gelandet seid, dreht euch um. Dort findet ihr die Krähe.

ZERBROCHENER SCHREIN
Bevor ihr die Ruinen der verlorenen Erinnerungen verlasst, ist links vor dem Portal der Schrein.

Belohnung: Mondperlenhälfte

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: DER HARMONISCHE GROBSCHMIED 3 VON 3
Nachdem ihr in den Ruinen der verlorenen Erinnerungen gelandet seid, springt links runter auf den länglichen Steg. Am Ende wartet der letzte Splitter auf euch. Rodin beschert euch den Hammer „Takemikazuchi".

KAPITEL 10: DIE UNTIEFEN DER HÖLLE

HEXENHERZ 1
Springt zu Beginn des Levels über ein paar versunkene Häuser links von euch. In einer Kiste am Ende des Weges findet ihr das gesuchte Herz.

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 1):
Nehmt gleich zu Beginn des Levels den engen Weg nach links, dort ist das Portal.

Aufgabe: Gegner ohne den Einsatz der Hexenzeit besiegen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 9):
Nachdem ihr über den zweiten Tentakel gelaufen seid, ist das Portal gleich auf der linken Seite.

Aufgabe: Alle Gegner besiegen, ohne getroffen zu werden.

Belohnung: Hexenherz

MONDPERLE
Wenn ihr nach Vers 8 zurücklauft, geht nach links, um eine Kiste mit der Mondperlenscherbe zu finden.

HEXENHERZ2
Geht vor dem dritten Tentakel nach rechts, am Ende des Weges schaltet der Kampf ein Hexenherz frei.

ZERBROCHENER SCHREIN
Geht vor dem dritten Tentakel nach rechts, auf der linken Seite des Weges befindet sich der Schrein.

Belohnung: Hexenherz

UMBRAKRÄHE 14
Springt nach Abschluss von Vers 2 nach rechts auf die Plattform, dort sitzt die gesuchte Krähe.

UMBRAKRÄHE 15
Gleich nachdem ihr den zweiten Tentakel überquert habt, findet ihr den Vogel links über dem Muspellsheimportal hocken.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: MATTHÄUS-PASSION – O HAUPT VOLL BLUT UND WUNDEN 1 VON 3
Haltet euch zu Beginn des Levels rechts und springt auf die Plattformen zu eurer Seite. Ganz hinten wird durch den Abschluss von Vers 3 der Splitter freigeschaltet.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: MATTHÄUS-PASSION – O HAUPT VOLL BLUT UND WUNDEN 2 VON 3
Nachdem ihr den Seelenparasit: Resentment (in Vers 6) besiegt habt, müsst ihr rechts hochspringen, wo die Kiste steht, und dem Pfad folgen. Der Splitter löst Vers 7 aus.

GOLDENE LP DER ENGELSHYMNEN: MATTHÄUS-PASSION – O HAUPT VOLL BLUT UND WUNDEN 3 VON 3
Geht vom zweiten Tentakel nach rechts und über den nächsten. Schließt Vers 8 ab und holt euch den Splitter aus der Kiste. Im Laden bekommt ihr die Kettensägen „Salamandra".

KAPITEL 13: VIGRID, STADT DES DÉJÀ-VU

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 1):
Sobald ihr das erste Gebäude verlasst, findet ihr euch auf einem großen Platz wieder. Das Portal nach Muspellsheim ist auf der linken Seite in einem kleinen Pavillon.

Aufgabe: Alle Gegner vor Ablauf der Zeit besiegen.

Belohnung: Hexenherz

MUSPELLSHEIM 2 (VERS 11):
Nachdem ihr die Sprungpassagen über dem Lavafluss absolviert habt, befindet sich in dem zweiten Raum hinter dem rechten Gitter das Portal.

Aufgabe: Feinde nur mit gegnerischen Waffen besiegen.

Belohnung: Hexenherz

HEXENHERZ 1
Nachdem ihr das Gebäude betreten habt, findet ihr vor dem Ausgang das Hexenherz links über euch auf einem Balkon liegend.

HEXENHERZ 2
Lauft zu Beginn des Levels in dem Gebäude geradeaus, öffnet die Kiste und ihr bekommt das Herz. Dadurch wird ebenfalls Vers 1 ausgelöst.

HEXENHERZ 3
Nach Vers 9 springt ihr vor der Brücke links runter auf den Vorsprung. In der Kiste versteckt sich das zerbrochene Hexenherz.

HEXENHERZ 4
Nachdem ihr Vers 10 abgeschlossen habt, müsst ihr auf die umstürzende Statue springen. Sobald diese anfängt, umzufallen, springt ihr abermals ab, um den Vorsprung vor euch zu erreichen. In der Kiste findet ihr dann das Hexenherz.

MONDPERLE
Betretet nach Vers 7 unmittelbar den verschlossenen Raum zu eurer rechten Seite. In der Kiste zwischen den Vasen ist die Mondperlenhälfte. Nebenbei befinden sich in den Vasen reichlich Heiligenscheine, die ihr in den Toren der Hölle ausgeben könnt.

UMBRAKRÄHE 16
Sobald ihr das erste Gebäude verlassen habt, findet ihr die Krähe direkt vor euch in der Mitte des Weges auf einer Steinskulptur sitzen.

UMBRAKRÄHE 17
Am Ende der Brücke über den ersten Lavafluss: Lauft nach Aktivierung der zweiten Hexenzeit-Statue in Pantherform bis zum Ende und schnappt sie euch im Sprung.

UMBRAKRÄHE 18
Nachdem ihr den Part mit der umstürzenden Statue überstanden habt, findet ihr die Krähe links in dem Hexenzimmer unter einem Feuer sitzen.

KAPITEL 14: DIE HEXENJAGD

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 3):
Nach Vers 2, gleich rechts neben der nächsten Tür ist das Portal.

Aufgabe: Zügig Gegner besiegen, um Zeit zu gewinnen.

Belohnung: Mondperlenhälfte

HEXENHERZ
Direkt zu Beginn des Levels befindet sich links hinter einer zerstörten Mauer eine Kiste mit dem Hexenherz.

MONDPERLE
Habt ihr Vers 2 abgeschlossen, befindet sich rechts neben dem Eingang (durch den ihr reingekommen seid) auf der Treppe die Kiste mit der Mondperle.

KAPITEL 15: DIE WAHRHEIT

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 8):
Betretet nicht die Halle, sondern folgt dem Pfad zu eurer linken Seite.

Aufgabe: Gegner besiegen, ohne den Boden zu berühren.

Belohnung: Hexenherz

ZERBROCHENER SCHREIN
Betretet nicht die Halle, sondern folgt dem Pfad zu eurer linken Seite. Auf der Plattform am Ende ist der gesuchte Schrein.

Belohnung: Hexenherz

UMBRAKRÄHE 19
Wenn ihr die Täler des Halbmondes und Sonnenaufgangs betreten habt, müsst ihr euch lediglich umdrehen. Der Umbra-Vogel sitzt ziemlich offensichtlich direkt hinter euch.

KAPITEL 16: DIE UNUMSCHRÄNKTE MACHT

MUSPELLSHEIM 1 (VERS 3):
Nach der Landung befindet sich rechts von euch das Portal.

Aufgabe: Keinen Treffer kassieren.

Belohnung: Mondperlenhälfte

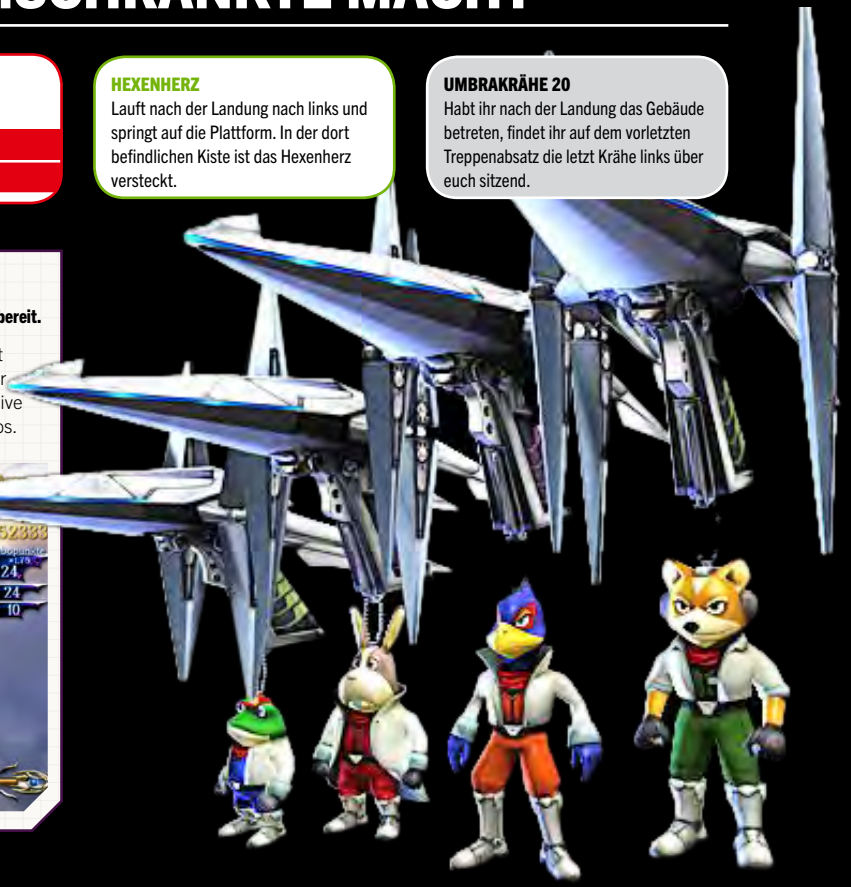
HEXENHERZ
Lauft nach der Landung nach links und springt auf die Plattform. In der dort befindlichen Kiste ist das Hexenherz versteckt.

UMBRAKRÄHE 20
Habt ihr nach der Landung das Gebäude betreten, findet ihr auf dem vorletzten Treppenabsatz die letzt Krähe links über euch sitzend.

STARFOX: LYLAT WARS

Für Fans des Weltraum-Shooters hält *Bayonetta 2* ein ganz besonderes Easteregg bereit.

Startet mit *Bayonetta* Kapitel 1 und/oder Kapitel 16 in eurer Starfox-Verkleidung („Star Mercenary"), um den N64-Klassiker *Lylat Wars* von 1997 wieder aufleben zu lassen. Statt Jeannes Jet verfügt ihr nun über Starfox' Weltraumjäger – inklusive Laserkanonen und Smart Bombs.



SELBSTGEMACHTES N-ZONE-SHIRT

Von einem unserer treuesten Leser erreichte uns einmal mehr eine coole Zusendung mit einer Zeichnung und selbst erstelltem Merchandise!

Hallo N-ZONE-Team!
Zuerst möchte ich mich von Herzen bei euch bedanken, dass ihr meine Zeichnungen und Bastelarbeiten in eurem Heft abgedruckt habt. Wie ihr sehen konntet, habe ich euch diesmal ein T-Shirt mit dem „N-ZONE"-Schriftzug mitgeschickt. Nun möchte ich euch höflich fragen, ob ihr dieses beigefügte T-Shirt nicht bei euch auf die Homepage stellen könntet. Mein Gedanke als Fan der N-ZONE ist es, diese Shirts im Internet zu veröffentlichen, sodass sie online für zehn Euro pro Shirt zu erwerben sind. Fan-Shirts für alle also. Was denkt ihr darüber? Doch ich von meiner Seite aus bin mir da nicht so sicher, ob ich für euch Werbung machen und die T-Shirts mit dem „N-ZONE"-Logo beschriften darf. Darum möchte ich euch von ganzem Herzen darum bitten, die N-ZONE-Shirts nicht als Fälschung zu sehen, sondern als Werbeangebot. Deswegen schicke ich euch nur dieses eine T-Shirt, damit ihr euch erst mal ein Bild davon machen könnt. Es wäre mir eine große Ehre, für euch weitere T-Shirts beschriften zu dürfen, als Fan würde mir das viel bedeuten. Nun bin ich aber auf eure Meinung gespannt.

Macht's gut, euer **Jürgen Seyfer**

N-ZONE: Hallo Jürgen!
Vielen lieben Dank dafür, dass du dir immer so viel Mühe mit deinen Bildern und Bastelarbeiten machst. Deine neueste Idee finden wir sehr nett und wir konnten unseren Lukas ohne Weiteres davon überzeugen, dein selbstgemachtes N-ZONE-Shirt gleich mal anzuprobieren (siehe Foto). Nun aber zu dem unerfreulichen Teil, denn es wird leider nicht möglich sein, diese T-Shirts über unsere Homepage zu verkaufen. Das liegt nicht an deiner Arbeit, denn das Shirt gefällt uns wirklich sehr gut. Rechtlich wäre die ganze Geschichte aber sehr fragwürdig, da unser Logo selbstverständlich ein geschütztes Markenzeichen ist. Es stellt kein Problem dar, solche T-Shirts gratis für deine Freunde zu erstellen. Aber sobald so etwas verkauft werden soll, wird's kompliziert, und es werden seitenlange Verträge notwendig. Wenn jemand Produkte mit offiziellen Logos vertreiben möchte, muss zunächst eine umständliche Lizenzvereinbarung getroffen werden. Anschließend müssen Anwälte die Vereinbarung absegnen und es müssen gewisse Geldbeträge fließen. Demnach bitten wir dich, nicht böse zu sein, dass wir deine Shirts nicht verkaufen können. Wir hoffen, dass du nun nicht enttäuscht bist und dich auch weiterhin so rege wie bisher in unserem Spielerforum beteiligst.

RELEASE-EVENT ZU OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Unter der Schirmherrschaft von TendoCast und StreetPass Essen erwartet euch am 29. November ein interessantes Event, das im Unperfekthaus Essen veranstaltet wird!

Grüßt euch, liebes N-ZONE-Team!
Wir würden gerne zu unserem Release-Event zu *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* einladen! Gemeinsam mit der Ortsgruppe Essen von StreetPass Germany entsteht wieder eine von Fans organisierte Show. Wie schon zu *Mario Kart 8* haben wir vom TendoCast wieder eine Live-Show mit Studiopublikum, News, Studiospielen, vielen Ankündigungen zu neuen Projekten rund um Nintendo und tollen Gästen am Start. Wir organisieren die Aktion zusammen mit StreetPass Essen, die im Anschluss an die Sendung übernehmen, um ein Spielertreffen zu veranstalten. Falls einer oder mehrere Mitglieder eurer Redaktion am 29. November Zeit haben, im Unperfekthaus Essen vorbeizuschauen, würden wir uns sehr freuen.

Liebe Grüße, **Jan Syurichu** (Stellvertretender Projektleiter TendoCast)

StreetPass Essen
TENDO CAST

INFORMATIONEN ZUM EVENT

- ***Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* Release-Event**
- **Samstag, 29. November 2014, im Unperfekthaus Essen, Friedrich-Ebert-Straße 18**
- **Veranstalter sind der YouTube-Kanal „TendoCast" und „StreetPass Essen"**
- **Durch die Sendung führen Susann Alicia und Jan Syurichu**
- **Das Event ist eine TV-Produktion des TendoCast für deren Kanal.**
- **In der Sendung werden die Games präsentiert und es wird zusätzlich Gewinnspiele mit tollen Preisen geben.**
- **Weitere Infos unter www.youtube.de/user/TendoCast**

N-ZONE: Hallo Jan!
Danke für deine Anfrage und das Angebot, an eurer Veranstaltung teilzunehmen. Leider fällt der Termin in die letzte Woche unserer Heftproduktion und dadurch wird niemand aus der Redaktion Zeit haben, nach Essen zu fahren. Aber vielleicht gibt es ja einige Leser, die Lust haben, an eurer Aktion teilzunehmen. Sollte dies der Fall sein, dann surft doch einfach mal auf www.youtube.de/user/TendoCast und www.unperfekthaus.de/projekte/tendocast vorbei.

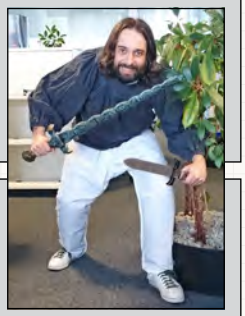
N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten bereits seit einiger Zeit jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 02/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 10/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und in einem typischen *Fantasy Life*-Outfit ablichten zu lassen. Es erreichten uns vier spitzenmäßige Fotos, herzlichen Dank dafür – gewonnen haben Marie sowie Jennifer H. und Jessica H.!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um eine aktuelle 3DS-Ankündigung. Laut der neuesten Nintendo-Direct-Show wird *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* im Frühjahr 2015 veröffentlicht. Grund genug für uns, die monatliche Verkleidungsaktion diesem großartigen Spiel zu widmen. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen der N-ZONE-Wette etwas entschärft: So gilt unsere Wette bereits als verloren, sobald eine einzige passende Lesereinsendung rechtzeitig zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Fee mit Bart verkleiden und einen Tag lang in diesem Outfit in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als einer der Charaktere aus *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto müssen eine (oder mehrere) Person/en in einer typischen Pose aus dem Videospiel zu sehen sein. Um die Sache kniffliger zu gestalten, muss eine Person auf dem Bild einen der ersten Game Boys oder einen Game Boy Color in der Hand halten.



3. Über einen passenden Hintergrund im Stil der *Zelda*-Serie würden wir uns sehr freuen!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 10/2014 erreichten uns vier Einsendungen. Demnach musste Uwe seine Wettschuld einlösen und als Live-Rollenspieler verkleidet arbeiten!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Dezember 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Fiete Schritt hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Der Hulk auf diesem Screenshot zu *Disney Infinity 2.0*? Schickt eure Texte bis zum 28. November 2014 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)** und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch die neuesten Updates zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite.

Im Rahmen unserer Facebook-Seite N-ZONE-Superliga (www.facebook.com/nzonesuperliga) wird seit dem 6. Oktober ein *Mario Kart 8*-Turnier im Eins-gegen-Eins-Format ausgetragen. Die Organisation obliegt unserem Turnier-Profi Robin Cheah, bei dem wir uns auf diesem Wege nochmals ganz herzlich für sein Engagement bedanken wollen! Den Turnier-Stand bis zum Redaktionsschluss präsentieren wir euch auf der nächsten Seite (siehe Kasten „Aktuelles Superliga-Turnier"). Weitere Infos erhaltet ihr auf unserer Facebook-Seite! Also nichts wie los und schnell einloggen auf www.facebook.com/nzonesuperliga. Klickt auf „Gefällt mir", um in Zukunft mit allen Neuigkeiten unserer Turnier-Community versorgt zu werden!

Turnier-Action gefällig?
Dann gebt im *Mario Kart 8*-Turnier-Menü folgenden Code ein:
7283-2868-0114

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

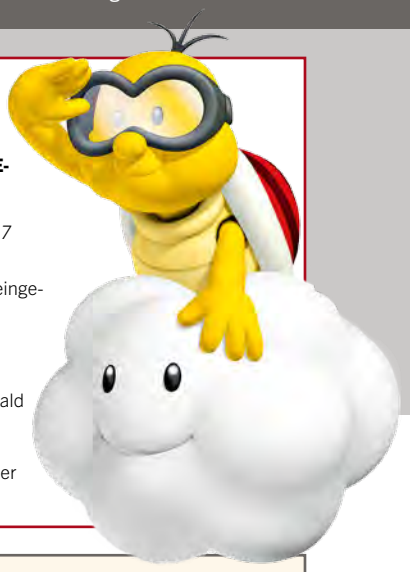
Seit dem 2. September 2014 können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum, viel Spaß beim Wettkampf!

Der aktuelle Wettbewerb in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ läuft bereits seit dem 6. Oktober. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch auch in Zukunft keine Turniertermine und Informationen entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert‘s:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!



AKTUELLES SUPERLIGA-TURNIER

Seit dem 6. Oktober wird im Rahmen der Superliga ein *Mario Kart 8*-Turnier veranstaltet. Alle Infos zu dem derzeit noch laufenden Event findet ihr direkt im Anschluss! Bis zur Druckabgabe dieser Ausgabe waren lediglich die Paarungen fürs Halbfinale bekannt, aus diesem Grund reichen wir die Endergebnisse in der nächsten N-ZONE nach.

REGELN FÜR DAS TURNIER

- **Starttermin: 6. Oktober 2014**
- **Deadline: 13. Oktober 2014**
- **GP-Klasse: 150 ccm**
- **Ohne KI-Fahrer**
- **Zwei Durchgänge: Einen GP ohne Items und einen GP mit Items**
- **Streckenwahl: Zufällig. Falls jemand eine Strecke wählt und sie drankommt, wird diese Strecke als Niederlage gewertet oder beide Spieler einigen sich auf einen Neustart.**
- **Verbindungsabbruch: Bei einem Disconnect wird neu gestartet. Falls ein Fahrer uneinholbar weit vorne war, dann wird diesem Spieler der Sieg zugesprochen.**
- **Glitchen und Cheaten ist verboten**

PAARUNGEN DER 1. RUNDE

Michael Pumberger	vs.	Marc Like Toast
Christoph Jenewein	vs.	Thommy Scheffner
Maximilian Schaller	vs.	Marvin Lietmann
Marco Poloo	vs.	Martin Reichelt
Jesper Koelmann	vs.	Marko Langanke
Christoph Jenewein	vs.	Chri Hufler
Terri	vs.	Pascal Levering
Amir Shoukry	vs.	Vonch Vonch

PAARUNGEN DER 2. RUNDE

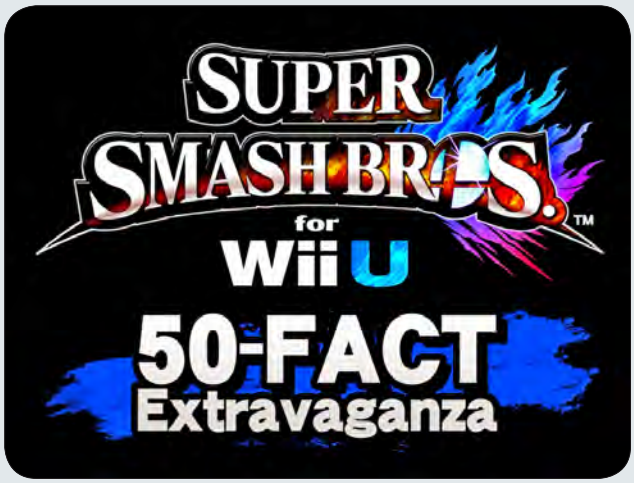
Michael Pumberger	vs.	Christoph Jenewein
Maximilian Schaller	vs.	Marco Poloo
Jesper Koelmann	vs.	Chri Hufler
Terri	vs.	Amir Shoukry

PAARUNGEN IM HALBFINALE

Michael Pumberger	vs.	Marco Poloo
Jesper Koelmann	vs.	Amir Shoukry

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

NINTENDO – ERWARTE DAS UNERWARTETE!



Super Smash Bros. für Wii U und *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* stehen seit ihrer Ankündigung auf der E3 2011 im Licht der Öffentlichkeit; die Fans gierten nach neuen Info-Fitzelchen, und Nintendo lieferte diese auch in großer Regelmäßigkeit auf der offiziellen Homepage der Spiele ab. Wobei, das ist nur die halbe Wahrheit: Zwar gab und gibt es immer wieder neue Screenshots aus der Konsolen-Fassung des Prüglers zu sehen, die harten Fakten bezüglich Spielmodi, Einstellungsmöglichkeiten und Co. bezogen sich bis zum Release des 3DS-*Smash Bros.* aber größtenteils auf ebendieses. Während man schon Monate vor dem Release sehr gut über den Handheld-Klopfer Bescheid wusste, erwies sich die Wii-U-Fassung also als die große Unbekannte. Wenige Wochen vor dem vermeintlichen Release war noch nicht einmal ein genauer Erscheinungstermin bekannt, dieser wurde erst Anfang Oktober halbherzig per Twitter verkündet. Fast schien es, als sei *Super Smash Bros. für Wii U* ob der eher schwachen Konsolen-Verkaufszahlen dazu verdammt, als lieblos daherentwickeltes Nebenprodukt neben der 3DS-Version unterzugehen.

Und dann kam die Nintendo Direct vom 23. Oktober 2014 mit dem schönen Titel „*Super Smash Bros. für Wii U*: 50 elementare Dinge" – und haute uns alle von den Stühlen. Ein wahres Brett an bis zu diesem Zeitpunkt unter Verschluss gehaltenen Infos wurde den hechelnden *Smash Bros.*-Fans vor die Füße geworfen: 8-Spieler-Modi; zusätzliche Kampfarenen; Wii-U-exklusive Bosse; Unmengen an Musikstücken aus unzähligen Nintendo-Spielen; Mewtu als kostenloser DLC-Kämpfer; die genaue Erläuterung der Amiibo-Funktion; neue und frische Spielmodi en masse. Die Liste ließe sich noch lange fortsetzen und wäre dennoch nicht vollständig. Es schien, als hätte Nintendo sich entschlossen, sämtliche relevanten Infos, die man monate- oder gar jahrelang unter Verschluss gehalten hatte, auf einmal auf den Tisch zu legen. Von einer stiefmütterlichen Behandlung des Wii-U-Kampfspiels ist nach diesem Content-Striptease also definitiv nichts mehr zu spüren. Was können wir aus diesem Umstand lernen? Erstens, dass man Nintendo vertrauen kann, dass sie ihre wichtigen Reihen nicht einfach verkommen lassen; zweitens, dass der Mario-Konzern immer für eine Überraschung gut und sein Handeln nur in den seltensten Fällen berechenbar ist. Nintendo hat es geschafft, in einer knappen halben Stunde den Hype um ein ohnehin heiß erwartetes Spiel noch einmal extrem in die Höhe zu treiben – eine beeindruckende Leistung!

Euer N-ZONE-Team

eSHOP-SORGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Mich beschäftigt schon seit Längerem eine Frage, und ich hoffe, ich könnt mir helfen. Bisher habe ich mich immer gescheut, Download-Versionen von Spielen für Wii U und 3DS zu erwerben, weil mir viel wohler bei dem Gedanken ist, ein physisches Spiel in den Händen zu halten, als es als bloße Datei auf meiner Konsole gespeichert zu haben. Der Grund dafür ist meine Befürchtung, dass meine so erworbenen Spiele einfach verschwinden könnten, wenn die Wii U oder der 3DS beziehungsweise deren interne Speicher irgendwann einmal den Geist aufgeben. Bei einer Retail-Fassung hingegen kann ich sicher sein, dass sie nicht einfach verschwindet :-). Im Zuge der *Donkey Kong Country*-Wochen gibt es nun aber die Möglichkeit, *Tropical Freeze* deutlich günstiger zu erwerben, allerdings nur als Download. Nun meine eigentliche Frage: Wie bin ich als Nutzer davor geschützt, dass meine heruntergeladenen Spiele durch technische Probleme verloren gehen?

N-ZONE: Leider ist Nintendos Download-System nicht hundertprozentig ausgereift. Trotz der vor einiger Zeit eingeführten Nintendo Network ID sind die heruntergeladenen Spiele nach wie vor an deine Konsole beziehungsweise deinen Handheld gebunden. Du kannst allerdings auf einem USB-Speichermedium Backups deiner Daten anlegen, und wenn alle Stricke reißen, deine defekte Konsole direkt an Nintendo schicken. Der Mario-Konzern kann im Gegensatz zu dir deine Network ID auf eine neue Hardware übertragen (was dir nur bei nicht-beschädigten Geräten möglich ist) oder die beschädigte Konsole im Idealfall sogar reparieren.

Meine zweite Frage bezieht sich auf den *Mario Kart 8*-DLC. Leider finde ich nirgends einen genauen Erscheinungstermin. Wisst ihr, wann genau im November es soweit ist?

N-ZONE: Wir haben mit der Beantwortung dieser Frage bis ganz kurz vor Redaktionsschluss Anfang November gewartet – und die Geduld hat sich gelohnt: Am Abend davor gab Nintendo in einer Nintendo-Direct-Ausgabe endlich den Termin bekannt – am 13. November ist's beziehungsweise war es soweit. Wenn du diese Zeilen liest, düst du also bereits mit Link über die Piste.

Vielen Dank für euer tolles Heft und ganz liebe Grüße sendet euch **Vanessa :-)**

JUBILÄUMSBRIEF

Hallo N-ZONE-Team,
ich lese eure wunderbare Zeitschrift – von sehr kurzen Unterbrechungen mal abgesehen – seit der ersten Ausgabe mit großer Begeisterung. Ich dachte mir, im Rahmen des 125-jährigen Firmenjubiläums von Nintendo und dem Launch von *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* ist das nach all den Jahren mal einen Leserbrief wert :-)

N-ZONE: Da hast du vollkommen recht! Nintendo hat derzeit viel Grund zum Feiern.

Begonnen hat meine Nintendo-Leidenschaft mit dem SNES und *Super Mario World*. Als dann Weihnachten 1999 ein Game Boy Color mit den ersten Pokémon-Editionen unterm Christbaum lag, verfiel ich dem Nintendo-Fieber endgültig. Seither habe ich mit Nintendo-Konsolen Höhen und Tiefen erlebt: Da war das einzigartige N64 mit damals unglaublichen, wegweisenden 3D-Grafiken; der unterschätzte Gamecube; die Wii war zum Launch zwar ein innovatives Produkt mit guter Software, ihr späterer Lebenszyklus war aber auch von etlichen minderwertigen Casual Games geprägt. Nun sind wir in der neuen, schönen Wii-U- und 3DS-Zeit angekommen! Ich sage bewusst „wir", denn ohne meine ebenfalls Nintendo-begeisterte Freundin wäre die Ausübung meines Hobbys zwischen Studium und Beruf nicht mehr ohne Weiteres möglich. Auch mit Mitte zwanzig kennt meine Begeisterung für die hochwertigen Nintendo-Spiele keine Grenzen und ich habe mich mittlerweile auch vermehrt dem Sammeln von alter

Unser Leser Tobi ließ es sich während seines New-York-Urlaubs nicht nehmen, dem legendären Nintendo World Store einen Besuch abzustatten. Vielen Dank für die Bilder!

Nintendo-Hardware, -Software und -Merchandise verschrieben. Sobald mein Hobbyraum irgendwann einmal vollendet ist, folgen Fotos! Im Gegensatz zu vielen anderen Leuten lese ich Tests, Neuigkeiten und Reportagen über die Welt der Videospiele noch sehr gerne in Zeitschriften. In Zeiten von Smartphones, Tablets und sozialen Medien ist es sicherlich selbst für etablierte Magazine wie die N-ZONE schwierig, sich im Dschungel der Informationsflut erfolgreich zu behaupten. Doch bei euch wird man nicht nur stets aktuell und fachlich kompetent zu neuen Spielen informiert; gerade eure Rubriken abseits von klassischen Vorschauen und Tests haben es mir angetan. Eure Reportagen, eure Retrostrecke und der Service-Bereich suchen ihresgleichen. Ihr seid meiner Meinung nach eine wichtige Instanz der deutschsprachigen Videospielekultur – daher: Macht schön weiter so! Im Gegensatz zu vielen anderen Videospielmagazinen merkt man der N-ZONE noch an, dass sie mit viel Herzblut und Liebe zum Detail gestaltet wird, da macht der allmonatliche Gang zum Kiosk immer wieder Spaß :-)

N-ZONE: Wow, vielen Dank für deine lieben Worte :-) Man merkt dir an, dass du unser aller Lieblings-Hobby mindestens ebenso schätzt wie wir Redakteure.

Diesen Sommer konnte ich endlich den Nintendo World Store in New York besuchen (siehe Bilder). Eine echte Pilgerstätte für Nintendo-Fans!

N-ZONE: Vielleicht bist du ja zufällig unserer Chefredakteurin Petra begegnet, die vor einigen Wochen ebenfalls dort war ;-)

Euer Leser, **Tobi**

N-ZONE-SAMMLUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Erst einmal wollte ich mich dafür bedanken, dass ihr meinen Danbo in eurer letzten Ausgabe abgebildet habt – das hat mich wirklich sehr gefreut! :-)

N-ZONE: Wie hätten wir ihn nicht abdrucken können? Dein Bastel-Held sieht ja wirklich toll aus :-)

Das ging ja fix: In der letzten Ausgabe baten wir Vivian um Bilder ihrer N-ZONE-Artikelsammlung – und schon sind sie hier!

Wie von euch angeregt, schicke ich Bilder von meiner N-ZONE-Sammlung mit *Zelda*-Artikeln.

N-ZONE: Vielen Dank! Ganz ehrlich, wir fühlen uns ziemlich geehrt!

Sowohl zum Layout des Heftes als auch zu euren Texten bleibt mir nur zu sagen: Weiter so! Was mir an der letzten Ausgabe besonders gut gefiel, war der *Super Smash Bros.*-Test! Auch eines meiner Lieblingsspiele – wegen wem wohl? ;-)

N-ZONE: Hmmm, das kann ja wohl nur Pummeluff sein ;-)

Liebe Grüße aus Rostock :-)
Vivian B.

LESER-HILFE

Liebes N-ZONE-Team,
da halte ich mich jahrelang zurück mit dem Schreiben, und schon melde ich mich innerhalb von ein paar Monaten mehrfach bei euch :)

N-ZONE: Kann uns nur recht sein :-)

Gratulation zur aktuellen Ausgabe, diese war wieder mal mehr als super. Nachdem ich ja angekündigt hatte, ich würde mir eure Zeitschrift nach all den Jahren endlich im Abo holen, habe ich eine Bitte: Mir ist der Leserbrief von Reinold aus der Ausgabe 10/2014 ins Auge gestochen, der so gerne die Hyrule Historia haben möchte. Könnt ihr meine Kontaktdaten an ihn weiterleiten, damit wir einander anschreiben können und er mich als neue Abonnentin werben kann? *Zelda*-Fans müssen zusammenhalten ;-)

N-ZONE: Ist erledigt – wir hoffen, es hat alles gut geklappt!

Der zweite Grund, warum ich euch schreibe, ist, dass ich partout nicht auf den Namen eines alten Game-Boy-Spiels komme. Es ist wie eine Art Schachspiel aufgebaut, eine der Figuren ist ein Drache. Gespielt hat man immer abwechselnd – wie beim Schach eben. Jede Figur konnte andere Züge ausführen, Angriffe führte man aber als normale Attacken aus. Ich glaube, der Name enthielt das Wort "Quest". Habt ihr eine Idee, um was es sich handeln könnte?

N-ZONE: Haben wir – meinst du unter Umständen *Castle Quest*? Vergleich deine Erinnerung doch mal mit dem Bild, das wir auf dieser Seite abgedruckt haben!

Alles Liebe und weiter so! **Sandra**

KRÜMEL-HELM

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich habe einen Schokokeks gefunden, der meiner Meinung nach dem Helm von Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* sehr ähnlich sieht (siehe Bild). Was meint ihr?

N-ZONE: Öhm … na ja, ein bisschen Vorstellungsvermögen braucht man schon, um in dem Keks Midnas Helm zu erkennen. Was meinen unsere Leser? Schreibt uns eure Meinung!

Freundliche Grüße, **Lars Saupe**

PIXEL-PANNE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich lese die N-ZONE nun bereits schon seit anderthalb Jahren und mag sie wirklich sehr gerne. Ich freue mich immer total, wenn der Postbote sie bringt.

N-ZONE: Das freut uns sehr :-)

Die Zeitschrift ist wirklich nahezu perfekt, aber einen Kritikpunkt habe ich: Manche Screenshots sehen ziemlich pixelig aus.

N-ZONE: Wir nehmen an, du redest von 3DS-Screens? Leider lassen sich diese nur in Original-Auflösung aufnehmen. Will man sie etwas größer abbilden, ist ein gewisser Qualitätsverlust leider unumgänglich.

Ich habe vor, mir bald einen 3DS anzuschaffen. Soll ich warten, bis der New 3DS erscheint, oder gleich zuschlagen?

N-ZONE: Kommt drauf an: Kannst du noch etwas Zeit warten oder musst du *Smash Bros.*, *Fantasy Life* und Co. jetzt sofort spielen? Wenn du eine geduldige Natur bist, würden wir dir raten, noch die paar Monate bis zum Release des neuen 3DS zu warten.

Wer sind eure Lieblingsfiguren in den neuen *Smash Bros.*-Spielen? Meine ist Pac-Man.

N-ZONE: Lukas bevorzugt Toon Link, Marco Samus, Ben kann es gar nicht mehr erwarten, bis Mewtu als DLC-Kämpfer verfügbar ist, und Viktor zieht am liebsten mit Shulk in den Kampf.

Vielen Dank für die Skulltulla-Komplettlösung, ohne sie hätte ich nicht den Nerv gehabt, *Hyrule Warriors* komplett durchzuzocken. Das war's dann von mir, eurem treuen Leser und Abonnenten
Lars Gentner

TASTEN-MALHEUR

Hallo N-ZONE,
ich lese euer Heft erst seit einem halben Jahr, und doch hat es mich schon in seinen Bann gezogen. Ist halt einfach das beste Heft für Gamer!

N-ZONE: Vielen lieben Dank :-)

Ich habe eine Frage, bei der ihr mir hoffentlich helfen könnt: Die L-Taste meines Nintendo 3DS hat vor Kurzem den Geist aufgegeben. Als großer *Zelda*-Fan spiele ich gerne *Ocarina of Time 3D*, in dem man mit dem L-Button Gegner und Gegenstände anvisiert. Da dies nun nicht mehr funktioniert, sind manche Bosse fast unmöglich zu meistern. Könnt ihr mir einen Tipp geben, wie ich die Taste „wiederbeleben" kann? Oder muss ich meinen 3DS reparieren lassen?

N-ZONE: Wir fürchten, um eine Reparatur kommst du kaum herum. Beschädigte Schultertasten sind spätestens seit dem Nintendo DS ein häufiges Problem von Nintendo-Handhelds. Falls du dich noch im Garantie-Rahmen befindest, repariert Nintendo dir deinen 3DS gratis, ansonsten musst du eine kleine Gebühr zahlen.

Mit allerbesten Grüßen, Nintendo-Fan **Chiara P.**

KAMPF-SORGEN

Liebes N-ZONE-Team!
Ihr seid einfach die Besten. Ich habe aber leider ein paar Sorgen zum kommendem *Super Smash Bros. für Wii U*. Ich habe bisher noch jeden Teil der Reihe gespielt. In *Melee* gab es unglaublich viele Spielmodi und Regeln, es war einfach super! Und auch *Brawl* hatte

Sandra sucht nach dem Namen eines Game-Boy-Spiels – meint sie etwa *Castle Quest*?

Lennart konnte in einem Elektronik-Fachmarkt einen ganz besonderen *Super Smash Bros.*-Leckerbissen abstauben: diese ziemlich stilvollen Pappboxen!

hier einiges zu bieten. Wenn ich mir im Vergleich die 3DS-Version anschaue, dann sehe ich da wesentlich weniger Spielmodi. Warum? Ist es vielleicht des internen 3DS-Speichers wegen? Dasselbe gilt für die Stages – ich sehe bloß so wenige. Hilfe! Und der Online-Modus wirkt auch wenig umfangreich. Denkt ihr, dass es bei der Wii-U-Version anders sein wird?

N-ZONE: Tja, da hast du uns deinen Brief ein paar Tage zu früh geschrieben – inzwischen wurden in einer neuen Nintendo-Direct-Ausgabe ja sämtliche neuen Features und Modi von *Super Smash Bros. für Wii U* vorgestellt und die Menge an Inhalten hat es wahrlich in sich. Im Gegensatz zur 3DS-Fassung wurde hier in so gut wie jeder Hinsicht noch etwas draufgelegt, sodass der fertige Titel mindestens gleichauf mit *Melee* oder *Brawl* liegen dürfte. Bezüglich der – im Vergleich – geringeren Feature-Dichte der Handheld-Version hast du übrigens vollkommen recht; diese ist definitiv auf die weniger leistungsfähige Hardware und den kleineren Speicher des 3DS zurückzuführen. Das, was auch im *Smash Bros.* für unterwegs an Inhalten geboten wird, finden wir aber dennoch sehr beachtlich!

Ich schicke euch außerdem noch ein Bild von *Super Smash Bros.*-Werbewürfeln, die ich dankenswerterweise von einem Elektronik-Fachgeschäft geschenkt bekommen habe. Schöne Grüße von eurem verzweifelten Leser,

Lennart

FRAGEN-HATTRICK

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich lese euer Heft nun schon seit Jahren und ich muss ganz ehrlich sagen, ihr macht das beste Videospiel-Magazin der Welt! Es macht viel Spaß, euer Heft zu lesen.

N-ZONE: Vielen, vielen herzlichen Dank :-)

Ich habe drei Fragen und ich hoffe, dass ihr mir darauf Antworten geben könnt:

1. *Mass Effect 3* ist eines meiner allerliebsten Wii-U-Spiele. Wisst ihr, ob Electronic Arts/Bioware es in Betracht ziehen, die auf den anderen Konsolen und in der PC-Fassung erhältlichen DLCs wie *Citadel* oder *Reckoning* für die Wii U noch nachzureichen?

N-ZONE: Wir befürchten, die Chance, dass das noch geschieht, tendiert stark gegen null. Nicht nur liegt der Release des Spiels schon viel zu lange zurück, als dass ein solcher Schritt noch wahrscheinlich erscheint, Electronic Arts hat die Software-Unterstützung für die Wii U inzwischen mehr oder weniger vollkommen eingestellt. Sollte der Publisher irgendwann wieder regelmäßig neue Titel auf die Konsole bringen, so ist es dennoch mehr als unwahrscheinlich, dass man für ein mehrere Jahre altes Spiel noch neue Inhalte nachliefert. Das Interesse potenzieller Käufer und damit die Aussicht auf Gewinn dürften nämlich verschwindend gering sein und die anfallenden Kosten für die Entwicklung nicht decken. Bioware selbst hat als Entwicklerstudio hier wohl wenig zu sagen.

2. Wisst ihr zufällig, ab wann Gamecube-Spiele für die Virtual Console im eShop der Wii U angeboten werden?

N-ZONE: Bisher wurde noch nicht bestätigt, dass es irgendwann überhaupt Gamecube-Spiele im eShop geben wird. Das liegt nicht zuletzt daran, dass das Wii-U-Gamepad sowie der Pro Controller nicht über analoge Schulterknöpfe verfügen, was einige der Virtual-Console-Titel nicht spielbar machen würde. Aber wer weiß: In Kürze erscheint zusammen mit *Super Smash Bros. für Wii U* der Adapter für Gamecube-Controller. Es ist gut möglich, dass Nintendo heruntergeladene Gamecube-Spiele in Zukunft für Besitzer des Adapters verfügbar machen wird – eine genügend große Verbreitung des Geräts vorausgesetzt.

3. Kommt mir das nur so vor oder lassen einige Videospiele-Hersteller die Wii U mit Absicht links liegen? Ich weiß, dass die Wii U nicht die technisch fortschrittlichste Konsole auf dem Markt ist, aber manche Publisher versuchen gar nicht erst, die Wii U zu unterstützen. Bestes Beispiel ist hierbei Electronic Arts. Keines der Spiele, die sie in nächster Zeit veröffentlichen, kommt für Wii U. Andere Videospielhersteller kehren Nintendo und somit der Wii U ebenfalls den Rücken – warum?

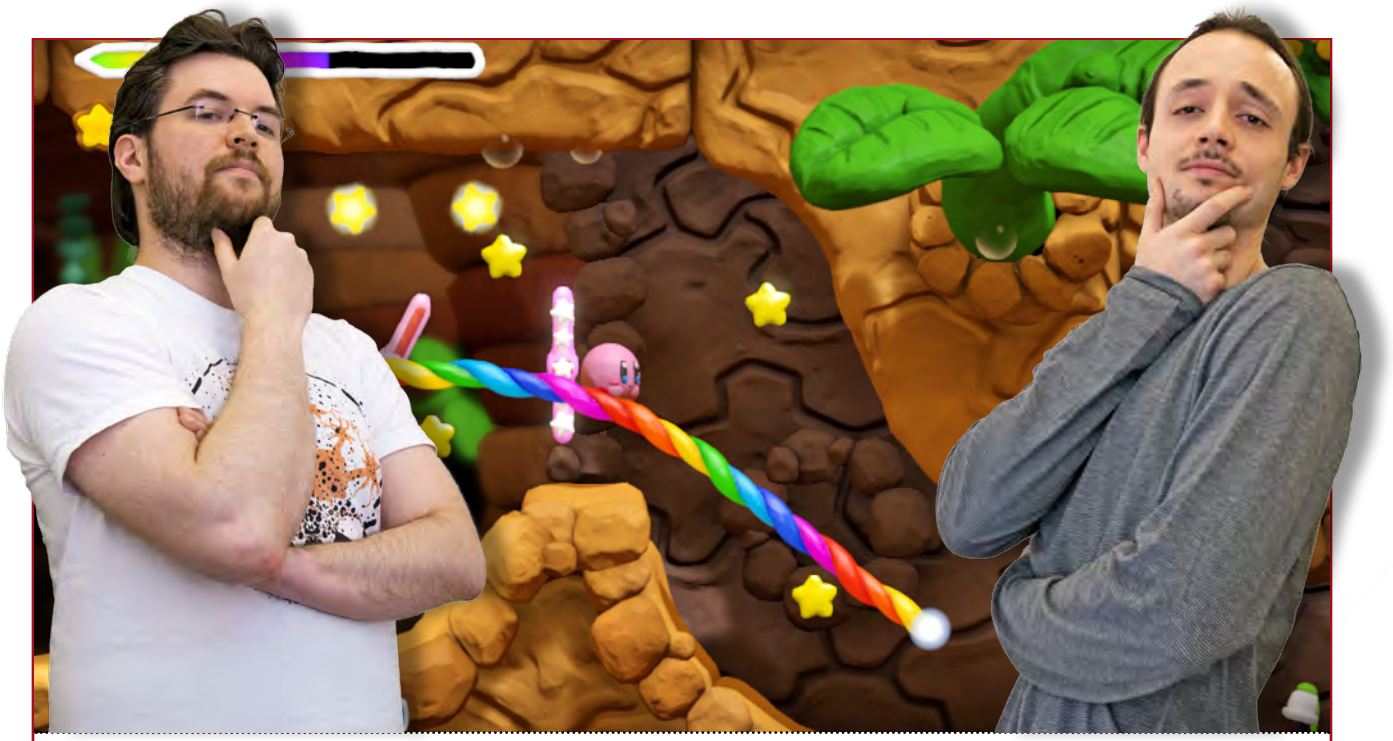
N-ZONE: Diese Frage lässt sich mit einem einzigen Wort beantworten: Geld. Die Wii U in ihrer aktuellen Position ist für Hersteller von AAA-Titeln schlicht und ergreifend nicht profitabel. Große Titel, die in den letzten Jahren auf der Nintendo-Konsole erschienen sind – darunter auch *Mass Effect 3* – haben sich durch die Bank nur mittelmäßig bis miserabel verkauft. Das ist auch mit der Grund, warum die Wii-U-Versionen oftmals im Gegensatz zu jenen für Playstation oder Xbox keine zusätzlichen Download-Inhalte erhalten haben oder erhalten – *Mass Effect 3* genauso wie *Batman: Arkham Origins* oder ganz aktuell *Watch Dogs*. Sollte sich die Situation irgendwann verbessern, kann es aber gut sein, dass die Publisher ihre Wii-U-Unterstützung wieder erhöhen.

Danke und macht weiter so wie bisher,

Felix

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



KIRBYS RELEASETERMIN SAUGT!

Nintendo beweist bei seiner internationalen Releasestrategie noch immer eine Menge Geduld – obwohl gerade europäische Wii-U-Zocker dringend auf frische Software warten. Das nervt!

Ben: Nun, Lukas, schauen wir uns doch mal die weltweiten Releasetermine von *Kirby and the Rainbow Curse* an, hierzulande unter *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* bekannt: In Japan erscheint das Spiel im Januar 2015. In den USA geht Kirby im darauffolgenden Februar an den Start. Bei uns in Europa ist der Titel noch immer ziemlich grob für „irgendwann zwischen Juli und Dezember“ angekündigt. Macht dich das wütend? Und wenn ja, warum?

Lukas: Wütend ist das falsche Wort, es stimmt mich eher nachdenklich – und verwundert mich. In den letzten Jahren ging der Trend in der Videospiel-Branche immer mehr in die Richtung, wichtige neue Spiele weltweit beinahe zeitgleich zu veröffentlichen. Das trifft nicht nur auf die Konkurrenz auf den Sony- und Microsoft-Konsolen, sondern eben auch auf Nintendo zu. Seit einiger Zeit ändert der Mario-Konzern seine Strategie in dieser Hinsicht aber wieder, siehe *Kirby* und auch *Monster Hunter 4* oder das im Veröffentlichungs-Limbus schwebende *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging*. Kein feiner Zug! Ob dies möglicherweise auf die massiven Entlassungen in der Lokalisations-Abteilung bei Nintendo in Frankfurt zurückzuführen ist?

Ben: Was mir gerade bei *Kirby* auffällt, ist diese enorme Diskrepanz der Releasezeiträume zwischen der Japan- und US-Version und der US- und der EU-Fassung. Innerhalb von einem Monat bekommt Nintendo *Kirby* aus dem Japanischen ins Englische lokalisiert, aber um die rosa Knutschkugel dann in die europäischen Regale zu packen, brauchen die Kollegen ein halbes Jahr?! Zugegeben, eine EU-Veröffentlichung bedarf der Übersetzung in zahlreiche Sprachen von Norwegisch bis Spanisch – aber es ist ja jetzt auch nicht so, als würde Kirby regelmäßig Shakespeare zitieren und Quantenmechanik zu erklären versuchen. So lange kann das doch nicht dauern?

Lukas: Du hast recht, große Übersetzungshürden können hier nicht die Ursache sein. Meine Vermutung: Hinter diesem seltsamen Veröffentlichungs-Rhythmus steckt eine für uns nicht völlig verständliche Geschäftsstrategie, um alle Märkte möglichst regelmäßig mit neuer Software zu versorgen. Du und ich beobachten ob unseres Berufs die Branche natürlich sehr genau und wissen, dass Nintendo bei seinen Entscheidungen oftmals sein eigenes Süppchen kocht und Japan, Amerika und Europa (anders als andere Hersteller) stets sehr unterschiedlich bewertet.

Ben: Und ich kann das sogar einigermaßen verstehen und stimme dir zu: Da müssen andere Beweggründe als die reine Übersetzung dahinterstecken. Ich finde aber auch, dass man sich solch heftige Releaseverschiebungen nur dann wirklich leisten kann, wenn die Spieler bereits in Games unterzugehen drohen. Das ist bei der Wii U jetzt nicht gerade der Fall. Als Spieler, der die internationalen Märkte gut im Blick behält, ärgert man sich dann nur noch mehr über die langen Wartezeiten. Nintendos konsequente Ländersperren gießen ebenfalls noch mehr Öl ins Feuer. Einmal angenommen, die Wii U käme ohne Regionalsperren daher – würdest du ob dieser Veröffentlichungs-Strategie US-Spiele für deine Konsole kaufen?

Lukas: Das würde ich auf jeden Fall, jawoll! Und auch meine (Japanisch sprechende) Freundin, die oftmals neidisch auf Japan-exklusive 3DS-Rollenspiele schielt, aber nicht gewillt ist, sich hierfür extra einen japanischen 3DS anzuschaffen. Hoffen wir, dass die Regionalsperre wirklich bald fällt, wie ja derzeit kolportiert wird.

Ben: Als jemand, der sich schon lange vor diesem „Internet“ mit US-Spielen für seine Nintendo-Konsolen versorgt hat, kann ich dir da nur zustimmen. Wenn es die Spiele schon gibt, möchte ich sie haben. Jetzt! Sofort!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

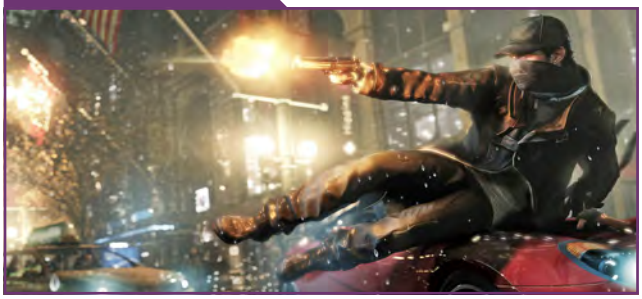
AUSGABE 01/2015
ab 17.12.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U (Test)

Ende November hat das Warten endlich ein Ende und *Super Smash Bros.* macht die Wii U unsicher. Wir steigen in den Ring und prügeln uns ausgiebig durch alle Spielmodi!

WATCH DOGS (Test)



Nach der langen Verschiebung erscheint *Watch Dogs* nun endlich auch für Wii U. Wir prüfen nächste Ausgabe, was die Umsetzung für Nintendos Heimkonsole kann.

SHOVEL KNIGHT (Test)

Diesen Monat hat es mit dem Test leider nicht hingehauen, aber nächstes Mal klappt's dafür garantiert.

CAPTAIN TOAD TR. TR. (Test)

Eines ist jetzt schon klar: Captain Toads Spin-off-Abenteuer ist richtig charmant. Doch wie schlägt es sich sonst?

play4 Ausgabe 12/14

In der aktuellen Ausgabe der play4 analysiert die Redaktion das kommende Rollenspiel-Epos *Final Fantasy XV*, wirft einen Blick auf *Assassin's Creed: Unity* und testet die erste Welle an Herbst-Hits für PS3, PS4 und Vita. Unter anderem im Test sind: *The Evil Within*, *Alien: Isolation*, *Borderlands: The Pre-Sequel*, *Driveclub*, *Pro Evolution Soccer 2015* und *F1 2014*.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Valentin Aschenbrenner, Max Drews, Thuong Kieu Nguyen, Dominik Wulf
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser: Tel. +49 89 99 34 11 24; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

computec MEDIA

EDITION

ALLE PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

DIE APP FÜR SPIELEFANS

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!

Bald auch für Android!

Available on the App Store

GAMES TV 24

IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS
AUF ALLEN SYSTEMEN!

ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit Apple TV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++

Mehr Infos zu GAMES TV 24 auf

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA